闘うパソコンゲームマガジン

1990年7月1日発行(毎月1回1日発行) 第8巻 第7号 通巻第68号
昭和61年7月3日 第3種郵便物認可

コンプティーク

1990 7月号 定価530yen

2大付録

独占付録
天と地と
公式マニュアル

好評文庫付録
秘本 天下統一

ビデオアニメ
ロードス島戦記



RPG&SLG 特集

最強ゲームベスト9
大航海時代
ウィザードリィV
三國志II/ウルティマV
インペリアル・フォース
ポピュラス/クリムゾンIII
ロボクラッシュ
クォータースタッフ

最先端の、愉快体験だ。

ハイビジョンの鮮明画像で最新情報を
世界のCG最前線

アメリカ、ヨーロッパ、日本から厳選した最新のCG名作を、迫力のワイドスクリーン上に美しいハイビジョン映像で。草原真知子さんの解説でホットなCG事情を紹介。

パソコンによる音楽の創造
パソコン・オン・ステージ

パソコンサウンドが流れ、レーザー光線がきらめくなか人気歌手、荻野目洋子がうたう。迫力あるライブステージの醍醐味が満喫できる。

来場者のなかから合計2,000名様に当る
ビックなプレゼント

●東京ディズニーランド アトラクション付入場券(スターライトパスポート)500名様
●SFXアドベンチャー超大作「クライシス2050」映画特別ご鑑賞券2枚1組500名様
●アートフェスティバルオリジナル「スポーツタオル」1000名様



●オリジナルスポーツタオル サイズ:40.5×116cm



●東京ディズニーランド アトラクション付入場券



●「クライシス2050」特別ご鑑賞券

●7月29日は東京ベイNKホールへ行こう!


●NECパソコンアートフェスティバル'89・パソコンオンステージより

NECパソコンアートフェスティバル来場申込方法

①「NECアートフェスティバル来場希望②氏名③年齢④住所⑤電話⑥職業又は学校名⑦グループ又はご家族づれで来場希望の場合はご本人様を含めた人数(ご本人様のみの場合は1名)を官製ハガキ裏面にご記入の上、下記までお送り下さい。●送り先:〒164 東京都中野区中野郵便局私書箱95号「NECアートフェスティバル事務局」BM係●申込締め切り日:平成2年6月26日(当日消印有効)●来場のご案内:7月9日頃入場券の発送をもって発表に代えさせていただきます。尚、希望者多数の場合には抽選の上ご案内申し上げますのでご了承下さい。※出演者は変更の場合がございます。予め、ご了承下さい。

●先着3,000名様に「オリジナルデザイン・サンバイザー」をプレゼント!



主催/NEC日本電気グループ
共催/NHKエンタープライズ

NEC

●お問い合わせ先:NECパソコンアートフェスティバル事務局 ☎03(401)5107(土・日を除く10:00〜18:00)

NEC

光と音と映像の、あの興奮がことしの夏もやってくる。
お待ちかね、パソコンアートのお祭り騒ぎ。
世界のCG&SFXの最新情報や、
華麗でダイナミックなパソコンオンステージ。
そしてトドメはビックなプレゼントと盛りだくさん。
だれでも楽しめる未来型の愉快イベント。
7月29日は、それ行け、やれ行け、東京ベイ。

SFXの鬼才、あのR.エドランド登場
トップ・オブ・ザ・SFX

「スターウォーズ」「ゴーストバスターズ」でSFXの世界に革命を起こし、最新封切作「クライシス2050」で話題を呼んでいる特撮監督リチャード・エドランドが、貴重な特撮現場のVTRを紹介しながら、SFXの核心を語る。



栄光のグランプリは誰の手に!?
第3回パソコンアート大賞決定!

■入選作品発表/表彰式
特別審査員:伊藤博文(テレビ番組プロデューサー・NHKエンタープライズ)大林宣彦(映画監督)玖保キリコ(漫画家)すぎやまこういち(作曲家)松下進(イラストレーター)
アイウエオ順



大林宣彦氏



すぎやまこういち氏



5,000名様ご招待!
東京ベイへ行こう
来場希望者受付中



■日時:平成2年7月29日(日)
開場/午前11時30分
開演/午後1時〜4時30分
■会場:東京ベイNKホール(浦安)
●JR京葉線舞浜駅より直行バス運行

だれでも気軽に楽しめるフェスティバル!

パソコンアートフェスティバル'90

日本電気グループ

CONTENTS

コンプティーク

7

1990 July Vol.68

発行／角川書店

COVER

AD／高木和雄
PHOTO／岩瀬陽一
STYLING／東野邦子
HAIR＋MAKE／下端吉範
MODEL／和久井映見

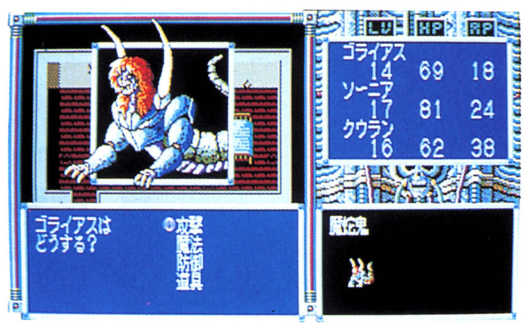
特集

RPG & SLG

ロールプレイングゲーム／シミュレーションゲーム

最強ゲームベスト9

名作・大作ゲーム数々あれど、
初夏を彩る最新・最強の
RPGとSLGを
9タイトル厳選しておくる
大特集なのである!!



SPECIAL

ロードス島戦記



待ちに待ったアニメ画面を
独占初公開!!
最新情報だって
満載なのだゾ!!



今月の表紙は"さわやかな夏"のイメージにピッタリな和久井映見ちゃん。撮影中の映見ちゃんはつぎつぎとポーズをとってくれるんだけど、その表情の変化はさすが"女優・和久井映見"って感じ。映見ちゃんの今までのドラマ・CMなどを徹底チェック。もちろんデータバンクも完ぺき。



水分は果物などから採り、ジュース類はほとんど飲まない彩子ちゃん。だからスリム!?

必聴!!

6月15日から7月6日の〝トップシークレット テレフォン〟は、OVA版『ロードス島戦記』の㊙情報を流すゾ!!

トップシークレット テレフォン (03)221-9999

●コンプティークでは
ゲームのジャンルを
略記することがあります。

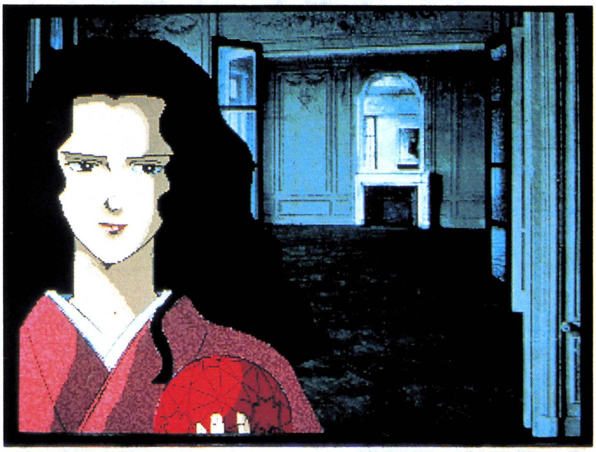
RPG:ロールプレイング
SLG:シミュレーション
AVG:アドベンチャー
ACT:アクション
SPT:スポーツ
TBL:テーブル、パズル

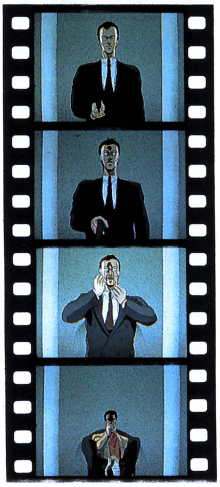
FUJITSU

最新！注目！FM TOWNSソフト情報

いままでのアドベンチャーゲームとは、まったく違う。
大好評「サイキック・ディテクティブ・シリーズ」第三弾、現わる。

［AYA］
PSYCHIC DETECTIVE SERIES Vol.3





いま、明かされる「AYA」の全貌。動く！しゃべる！超ドラマチックソフトの誕生だ。

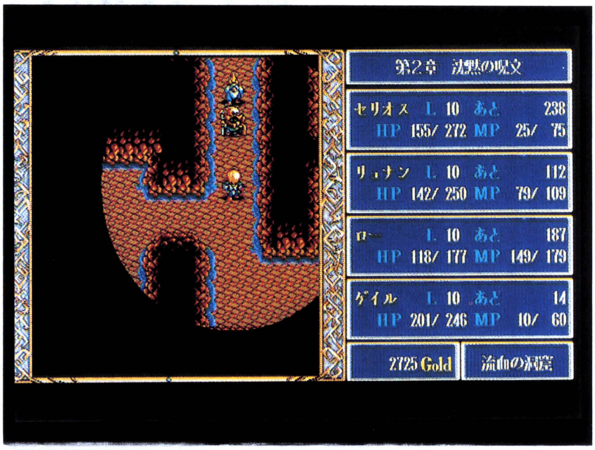
連続アニメーションを実現した噂のDAPS（ダップス：Datawest Active Picture System）を搭載。540MBのCD-ROMだからできた長時間連続アニメーションとステレオ音楽＋ステレオ音声の同時並行再生を実現。

●1,700枚を越える動画を使い、テレビアニメのような動きを実現。
●登場人物の会話に、プロの声優7人を起用。リアルな演出で迫ります。
●オリジナル曲6曲も収録。

提供会社：データウエスト(株)
標準価格：¥8,800（税別）
※メモリ2MB必要

RPGの日本ファルコムから、待望のベストセラーソフト、
FM TOWNSにいよいよ登場。

［ドラゴンスレーヤー］
(The Legend of Heroes)







キャラクターの動きは、32ビットCPUに対応した「超高速」のモードを追加。効果音にはサンプリングを使用。BGMは「CD設定」を使うことで、あなたのCDの音で楽しめます。もちろん、すでに発売されているCD「ドラゴンスレーヤー・パーフェクトコレクション」を使えば、3種類のBGMも使いこなせます。

提供会社：日本ファルコム(株)
標準価格：¥8,700（税別）
※メモリ2MB必要

'90年代は
ハイパーメディア時代

富士通のパソコン
FM TOWNS



モデル2Hセット

〈フロッピィディスクタイプ〉
●モデル1F 本体標準価格¥318,000（税別）
（3.5インチFDD1基、メインメモリ1MB）
●モデル2F 本体標準価格¥378,000（税別）
（3.5インチFDD2基、メインメモリ2MB）
〈ハードディスク内蔵タイプ〉
●モデル1H 本体標準価格¥458,000（税別）
（3.5インチFDD2基、ハードディスク20MB内蔵、メインメモリ1MB）
●モデル2H 本体標準価格¥548,000（税別）
（3.5インチFDD2基、ハードディスク40MB内蔵、メインメモリ2MB）
※本体には、キーボード、カラーCRT、ソフトウェアは含まれておりません。

本広告に掲載の商品について消費税は含まれておりません。ご購入の際、商品ならびにそれに関する消耗品等および役務について、消費税が付加されますので、ご承知おき願います。

富士通 プレゼンテーション 電脳遊園地 入場無料 in 北陸 6/23(土) 10:00▶18:30 24(日) 10:00▶17:00 石川県産業展示館1号館
〔お問い合わせ〕「電脳遊園地 in 北陸」事務局 ☎(0762)63-7621

お問い合わせ電話窓口 〔お問い合わせ時間〕10:00AM～6:00PM 月～土〔祝日を除く〕 FM TOWNSインフォメーションサービス (03)5690-0032／ ●札幌(011)222-5476 ●仙台(022)267-5250
●東京(03)646-0816 ●立川(0425)28-1567 ●千葉(0472)22-3117 ●横浜(045)201-3101 ●川崎(044)244-5218 ●新潟(025)244-8295 ●富山(0764)42-6877 ●金沢(0762)62-7032

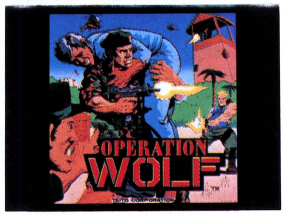
FM TOWNSならではの大迫力ゲームソフト、ずらり、勢揃いだ。



RAYXANBER（ライザンバー）

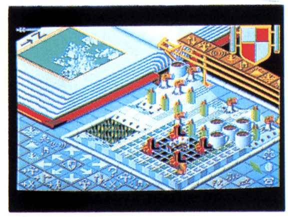
横スクロールシューティングゲーム。
- 業界初の0.5ドットスクロール。
- 背景画面は、32,768色モードを使用。
- BGM演奏やステレオ効果音で、サウンドもスゴイ。

提供会社：データウエスト㈱
標準価格：¥8,800（税別）
※メモリ2MB必要



オペレーションウルフ

ゲームセンターでお馴染みの撃ちまくりアクションゲーム。
迫力のビングオリジナルサウンド。
提供会社：㈲ビング
標準価格：¥9,800（税別）
※メモリ2MB必要
©VING 1990 Licensed from TAITO CORP



ポピュラス

話題騒然の海外ソフト、ヨーロッパを席巻した「神様シミュレーションゲーム」。さあ、君の手で世界を創造しよう。
提供会社：㈱イマジニア
標準価格：¥12,800（税別）
※メモリ2MB必要
※7月提供予定



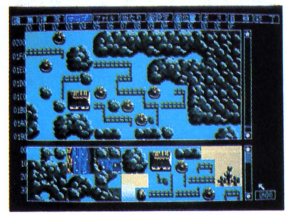
三国志II

ご存じKOEIブランドの歴史シミュレーションゲーム。他にも「信長の野望」「水滸伝」などが発売中。
提供会社：㈱光栄
標準価格：¥16,800（税別）
※メモリ2MB必要
※6月末提供予定
©1990 KOEI CO., LTD.



BURAI・ブライ 上巻

超大作ロールプレイングゲーム。SHOW-YAプロデュースによる26曲を含む全50曲のBGMや500枚を越えるシーンなど、他機種ではディスク9枚分の内容が、FM TOWNSだとCD-ROM一枚に。
提供会社：㈱リバーヒルソフト
標準価格：¥9,800（税別）
※メモリ2MB必要



シューティングTOWNS

'90年代はゲームも「遊ぶ」から「作る」時代へ。プログラムの知識がなくても、オリジナルの縦スクロールゲームが創れるクリエイティブゲームソフトだ。
提供会社：㈲アモルファス
標準価格：¥12,800（税別）
©アモルファス



宮沢りえ

富士通Habitat INFORMATION

富士通Habitatは、米国ルーカスフィルム社が開発したマルチプレーヤーによるロールプレイングゲーム。6月は「ジューンブライドの怪！」。ミステリー・オンライン小説&謎解きゲームを予定。これからもオンライン上で各種イベントが予定されています。



〔HOW TO USE"富士通Habitat"〕
〈必要なハード〉
①FM TOWNS本体（メモリ2MB必要）②専用ディスプレイ
③キーボード④マウス⑤モデム
〈必要なソフト〉
富士通Habitat V1.1 ¥6,800（税別）※イントロパック添付
（NIFTY-Serveへのオンライン入会と通信料金2,000円分のサービスの利用が可能）

〈建国記念キャンペーン実施中（～7/31）〉
富士通Habitatのサービスを記念して、利用料金が通常料金10円／分からキャンペーン特別料金6円／分になります。なお、同期間中は、利用料金に上限を設け3,600円とさせていただきます。
（NIFTY-Serveの基本料金は通常通り10円／分です）

富士通Habitat "Based on Lucasfilm Technology"

FMシリーズマニュアル通信販売

FMシリーズの各種マニュアルの通信販売を実施中。詳しくは、下記までお問い合わせ下さい。
● 富士物流㈱富士通マニュアル通販センター
☎(03)474-1231（土・日・祝日を除く9:00～17:00）または全国の富士通プラザで

●長野(0262)24-3831 ●静岡(0542)52-8674 ●浜松(0534)53-7106 ●名古屋(052)261-5141 ●京都(075)231-6610 ●大阪(06)376-0041 ●神戸(078)332-1247 ●松江(0852)24-0334
●広島(082)211-1759 ●高松(0878)51-8125 ●福岡(092)713-4392 ●大分(0975)38-0616 ●沖縄(0988)63-7248
現在、お待ちのFMシリーズに関するお問い合わせにつきましても、上記にて承ります。

brother
パソコンソフト自販機
ソフトベンダー武尊

札幌	そごう電器YES 5F	(011)214-2850
	パソコンショップハドソン	(011)205-1590
青森	電巧堂チエーン青森本店	(0177)23-2356
盛岡	デンコードー盛岡本店	(0196)54-2772
秋田	電巧堂チエーン秋田駅前本店	(0188)34-3151
仙台	デンコードー仙台本店	(022)225-5290
	デンコードーDac仙台東口店	(022)291-4744
	庄子デンキコンピュータ中央店	(022)224-5591
郡山	うすい百貨店	(0249)32-0001
福島	庄子デンキ粉又駅前店	(0245)21-2011
いわき	いわきマイコンショップ	(0246)23-0513
山形	庄子デンキ山形七日町本店	(0236)42-1222
新潟	PIC	(025)243-5135
	PICこばり店	(025)233-5791
長岡	丸専デパート 1F	(0258)33-4970
	丸専マイコンショップ ジャスコ長岡店	(0258)27-6033
宇都宮	K&P宇都宮	(0286)62-0002
前橋	パソコンランド21前橋店	(0272)21-2721
高崎	パソコンランド21高崎店	(0273)26-5221
太田	パソコンランド21太田店	(0276)45-0721
伊勢崎	パソコンランド21伊勢崎店	(0270)21-3121
水戸	川又書店駅前店 2F	(0292)31-0102
つくば	MIDORIつくば店	(0298)55-3715
大宮	ダイエー大宮店 6F	(0486)45-4147
川越	長崎屋川越新宿電気館1F	(0492)44-5461
上尾	ボンベルタ上尾	(0487)73-8711
松戸	イトーヨーカドー松戸店	(0473)68-5131
千葉	ラオックス千葉店(PERIE 3F)	(0472)27-5318
八千代台	ラオックス八千代台店	(0474)85-2261
秋葉原	丸善無線ECCS 4F	(03) 255-4911
	ミナミ電気館 4F	(03) 255-4040
	サトームセン(メディアセンター)	(03)5256-3267
	サトームセン(ラジオ館) 5F	(03) 251-1464
	サトームセン本店 5F	(03) 253-5879
	CVA秋葉原 2F	(03) 258-3711
	コム本店	(03) 251-1523
	ザ・コンピュータ館	(03)5256-3111
新宿	ラオックス新宿店	(03) 988-8666
池袋	ビックカメラ池袋東口本店 4F	(03) 988-0020
	ビックカメラ池袋北口店 4F	(03) 988-8666
渋谷	上新電機J&P渋谷店 1F	(03) 496-4141
	ビックカメラ渋谷店A館 6F	(03) 477-0002
世田谷	ヤマギワ玉川店(高島屋5F)	(03) 708-1638
武蔵野	ラオックス吉祥寺店 2F	(0422)21-3471
小金井	サン家電小金井店	(0423)85-3810
立川	丸善無線立川店(Will 6F)	(0425)27-6211
八王子	ムラウチ電気 2F	(0426)42-6211
	J&P八王子店(そごう 7F)	(0426)26-4141
昭島	イトーヨーカドー 3F	(0425)46-1411
町田	東急ハンズ町田店 B1F	(0427)28-2603
	J&P町田店	(0427)23-1313
横浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777
	横浜VIVRE21 7F	(045)314-2121
	ダイエー戸塚店 3F	(045)881-1261
	ICコスモランドあざみの	(045)901-1901
	ICコスモランドかもい	(045)934-9636
川崎	セキグチデンキ館	(044)244-5421
藤沢	WAVE EYE	(0466)43-1771
平塚	㈱梅屋	(0463)22-4147
厚木	ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22-2722
甲府	中込電気商会	(0552)24-5431
長野	ダイエー長野店 7F	(0262)27-1311
松本	イトーヨーカドー松本店 6F	(0263)36-2311
	遠兵	(0263)32-6350
金沢	うつのみや片町店	(0762)21-6136
富山	丸の内カラー駅前店	(0764)41-9075
福井	PASわくわくメディア館	(0776)23-7621
	だるまや西武 7F AVC	(0776)27-0111
沼津	メルバ沼津	(0559)22-4858
静岡	メルバ静岡	(0542)54-5338
富士	メルバ富士店	(0545)51-8022
浜松	メルバ浜松	(0534)64-8412
	ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441
	マエダM&V	(0534)73-1691
名古屋	栄電社テクノ名古屋	(052)581-1241
	パソコンショップコムロード	(052)263-5828
	ちくさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601
	カトー無線電機電気館 4F	(052)264-1534
	丸善無線 第一アメ横店	(052)263-1626
	栄電社テクノ大須	(052)252-0181
	トップカメラ 4F	(052)971-0111
	J&P大須店	(052)262-1141
	エイデンメディア大須	(052)242-8591
豊橋	栄電社テクノ豊橋	(0532)52-1231
岡崎	ジャスコ岡崎店 3F	(0564)23-4960
豊田	ジャスコ豊田店パソコンショップJPC	(0565)35-1761
岐阜	パソコンショップコムロード岐阜店	(0582)66-0288
大垣	スイテック大垣ヤナゲン店A館6F	(0584)81-3491
津	Kawai無線OA 津店	(0592)26-0111
四日市	Kawai無線カデンワールド 四日市	(0593)54-3366
松坂	Kawai Bax店 6F	(0598)26-0111
大津	西武百貨店関西大津店	(0775)25-0111
日本橋	J&Pテクノランド	(06) 634-1211
	J&Pメディアランド	(06) 634-1511
	ニノミヤエレランド	(06) 632-2038
難波	ニノミヤパソコンランド難波店	(06) 643-3217
梅田	ニノミヤパソコンランド駅前第4ビル店	(06) 341-2031
	J&P阪急三番街店	(06) 374-3311
高槻	上新電機J&P高槻店	(0726)85-1212
八尾	西武百貨店関西八尾店	(0729)97-0111
奈良	ニノミヤパソコンランド奈良店	(0742)26-2003
京都	J&P京都寺町店	(075)341-3571
和歌山	J&P和歌山店	(0734)28-1441
神戸、	星電社三宮本店C-ソフト	(078)391-8171
	ダイエー三宮電器館パレックス	(078)391-7911
	上新電機三宮一番館	(078)211-2111
姫路	上新電機J&P姫路店	(0792)22-1221
	姫路コンピュータソフトコンパックス	(0792)94-8244
岡山	岡山VIVRE21	(0862)32-8881
倉敷	倉敷ファソランド	(0864)25-4701
広島	松本無線パーツ	(082)243-4451
	ダイイチパソコンCITY	(082)248-4343
高松	Sound Check MOVE	(0878)61-6171
徳島	徳島そごう 7F	(0886)25-4056
高知	デンキのタグチ	(0888)23-0181
松山	ダイイチ松山パソコンCITY	(0899)31-6711
北九州	ベストマイコン小倉パソコン館	(093)551-6281
福岡	ベストマイコン福岡店	(092)781-7131
	寿屋エレデ博多	(092)281-4411
長崎	ベスト電器長崎新地店	(0958)28-1333
熊本	寿屋本荘店	(096)372-5411
	ベストマイコン熊本パソコン館	(096)332-4180
鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2081
大分	ベスト電器大分パソコン館	(0975)32-9396
宮崎	宮崎寿屋百貨店 7F	(0985)27-4111
那覇	ベスト電器那覇店 6F	(0988)62-7588

通信販売をご希望の方、ソフト名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、TAKERU事務局まで必ず現金書留でお申し込み下さい。(送料は無料です)

ブラザー工業株式会社
〒467 名古屋市瑞穂区堀田通9-38
新事業推進室
TAKERU事務局(052)824-2493
東京営業所(03)274-6916
大阪営業所(06)252-4234

ソーサリアンワールドの すべてがいよいよここにラインナップ。

7月発売予定

SELECTED 5 SORCERIAN

UTSUKUSHIKI HANAYOME / GIN NO HI GA KIETAMACHI / YOMUGENDENSETSU
SHAKUNETSU NO WANA / SOREYUKE! DOTO NO TRIATHLON / TOKI NO SHINDEN / NOROWARETA ISEKI
PANDORA NO HAKO / FUIN / YAMI NI KIETA MEGAMI

審査員特別賞



SOREYUKE! DOTO NO TRIATHLON

〔あらすじ〕年に1度開かれる「ドトーのしょーがいむかできょーそートライアスロン」の季節がやって来た。賞金は10000GOLDと10000EXPと超破格、なおかつ死ぬ危険はゼロ。ペンタウァの海、山、街を舞台に繰り広げられる大パロディ大会(?)の始まり始まり〜っ!!

とにかくバカウケ！審査員全員から支持を得ました。「ソーサリアン」をプレイしたことのある人なら爆笑間違いなしのオモシロパロディーですね。



FUIN

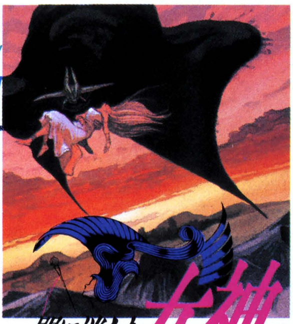
〔あらすじ〕凶悪な死刑囚が1人、刑務所から脱走した。本来ならば警備の者が追うべきなのだが、今回に限りソーサリアンのもとへと依頼がきた。それもそのはず、その死刑囚とはモンスター(ワーウルフ)だったのだ。モンスターは近くにある離れ小島に逃げ込んだという……。

出足が非常によく、どんどんストーリーに引きこまれていく魅力がありますね。モンスターが凶悪なワーウルフという所に、スリリングな面白さが感じられます。

SELECTED 4 SORCERIAN

UTSUKUSHIKI HANAYOME / GIN NO HI GA KIETAMACHI / YOMUGENDENSETSU
SHAKUNETSU NO WANA / SOREYUKE! DOTO NO TRIATHLON / TOKI NO SHINDEN / NOROWA...
PANDORA NO HAKO / FUIN / YAMI NI KIETA MEGAMI

1〜4 好評発売中



YAMI NI KIETA MEGAMI



YOMUGEN DENSETSU

セレクテッド ソーサリアン 1

美しき花嫁 (UTSUKUSHIKI HANAYOME)
銀の灯が消えた街 (GIN NO HI GA KIETAMACHI)

セレクテッド ソーサリアン 2

パンドラの箱 (PANDORA NO HAKO)
灼熱のワナ (SHAKUNETSU NO WANA)

セレクテッド ソーサリアン 3

時の神殿 (TOKI NO SHINDEN)
呪われた遺跡 (NOROWARETA ISEKI)

シナリオDISK ＋(プラス) DISKマガジン

これが内容だ！
シナリオの紹介 原作者の紹介 ソーサリアンファンクラブ 各社CM(モンスター) B.G.M 編集者リスト(予定)

プレゼント!!
★セレクテッドソーサリアンシリーズディスクシールもれなくプレゼント！
★セレクテッドソーサリアン1〜5をすべて揃えるとディスケットケースがもらえるぞ！

PC8801SR/VAシリーズ
PC9801シリーズ X1シリーズ
¥2,900
(消費税込)



有史以来、連綿と語り継がれてきた興亡の物語。

いま君が壮大な歴史の証人となる！

究極のRPG

ウルティマ

Ultima V®

1980年に第一作が全米で発売されて大評判となった「ウルティマ」シリーズは、1980年代にⅠからⅣまでが発売され、ブリタニア王国の創世から繁栄にいたる波乱の歴史が連綿と語られてきた。
そして1990年、ついにブリタニア王国の新しい歴史が語られようとしている。
「ウルティマⅤ」。永遠の繁栄が約束されたかのようなブリタニア王国にしのびよる破壊の影とは……。

- さらに複雑化したマップの広さは「Ⅳ」の2倍！
- 時間の概念を導入し、昼夜の別も表現！
- 会話データは「Ⅳ」の4倍！
- 登場人物にそれぞれの行動パターンを付加！
- 進化した魔法の種類が45種類！

●パソコン版●

7月21日発売

（特製マップ、ウルティマ・コイン付き）



- PC-9801シリーズ 5″〈2HD〉2枚組
- PC-9801シリーズ 3.5″〈2HD〉2枚組
- X68000シリーズ 5″〈2HD〉2枚組
- PC-88VAシリーズ 5″〈2HD〉2枚組

¥9,800（税抜）

ポニーキャニオン新作ニュース 03-236-2000

PONY CANYON

OFFICIAL

Advanced Dungeons & Dragons®

COMPUTER PRODUCT



Game developed by U.S. Gold Ltd. and Strategic Simulations, Inc.
このゲームはU.S.ゴールド社およびSSI社によって開発されました。

Presented by PONY CANYON Inc.
ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, DRAGONLANCE, and the TSR logo are trademarks owned by TSR, Inc., Lake Geneva, WI, USA and used under license from Strategic Simulations, Inc., Sunnyvale, CA, USA.
(アドバンスト ダンジョンズ アンド ドラゴンズ、AD&D、ドラゴンランスおよびTSRロゴはTSR社のトレードマークで、SSI社の許諾のもとで使用しています。)

STRATEGIC SIMULATIONS, INC.

TSR, Inc.

PONY CANYON INC.
〒102 東京都千代田区九段北4-3-31 ㈱ポニーキャニオン
映像制作本部ポニカ制作部 ☎03-221-3161

販売元／株式会社ポニーキャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 ニューポニービル
営業推進部☎03-221-3131

札幌支店／011-232-5151
東京支店／03-464-9201
大阪支店／06-541-1971
福岡支店／092-751-9635
仙台支店／022-261-1741
名古屋支店／052-602-0111
広島支店／082-243-2916
ニッパンポニー／03-667-3741

全米No.1の「AD&D®」がついにFMタウンズ版で登場！
語り継がれてきた伝説とドラゴンと魔法の世界！
待ちに待った壮大な旅が始まる!!

•アクションRPGタイプ•

HEROES OF THE LANCE
ヒーロー・オブ・ランス

6月21日発売
¥9,800
(税抜)
K98B5127

FM TOWNS
FUJITSU FM SERIES PERSONAL COMPUTER
CD-ROM
COMPACT disc



ファミリーコンピュータ™用
カセットシリーズ

ファミリーコンピュータ ファミコン は任天堂の商標です。

FAMICOM FAMILY

年内発売
¥6,800
R68V5929
(税抜)

◉「ドラゴンランス・グラフィック・ノベル」
1巻・2巻 発売中 ¥780(税込)
富士見書房





◉「ドラゴンランス・カードゲーム」
発売中 ¥1,545(税込)
株式会社：新和

ポニーキャニオン
新作ニュース
03-236-2000

PONY CANYON


「シネマウェア方式」による、ニュータイプの
アクション・アドヴェンチャーゲーム
FM TOWNS
FUJITSU FM SERIES PERSONAL COMPUTER
CD-ROM
COMPACT disc
ROCKET RANGER
君の未来を救え！
歴史をかえられるただ一人の人間
「ロケット・レンジャー」として、
現在から1940年へと旅立つ！
Published under license from Cinemaware Corporation. ©1988
Cinemaware® is a registered trademark of Cinemaware Corporation.
Rocket Ranger™ is a trademark of Cinemaware Corporation.
All rights reserved, Licensed in conjunction with JP International.
［絶賛発売中・¥9,800 K98B5126 (税抜)］
ポニーキャニオン
新作ニュース 03-236-2000
PONY CANYON

"夢中宣言'90
by T&E SOFT

'90年後半 押し寄せる新たな波。

X68000ビッグ3タイトル連続リリース!!

第1弾 RUNE WORTH 黒衣の貴公子

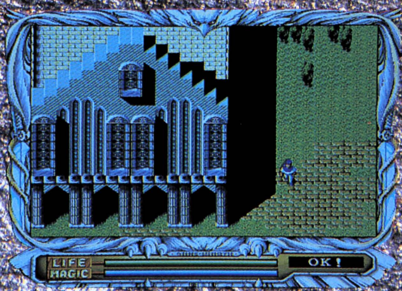
第2弾 UNDEAD LINE 幻獣鬼

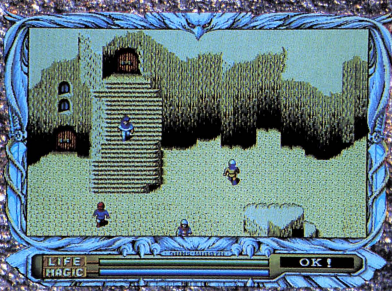
第3弾 NEW 3D GOLF SIMULATION 遥かなるオーガスタ

T&EのBIGウェーブにご期待下さい

X68000

話題のARPGルーンワース





X68000シリーズ第1弾!

7月13日(金)発売決定

X68000 5"2HD ¥8,800 ※表示価格に消費税は含みません。

Rune Worth™
黒衣の貴公子

©1990 T&E SOFT

● PC-9801VM、UVシリーズ PC-286、386シリーズ、NOTE対応
5"2HD/3.5"2HD 2枚組 ●サウンドボード対応 ●ジョイスティック対応
※VM,UVはRAM容量640Kバイト以上必要です。
※PC-9801/E/F/M/VF/U2/XAでは、ドライブ、RAM等の増設の如何にかかわらず、作動いたしません。また1ドライブのみ搭載のPC-286L/LE/LFおよびPC-286NOTE Executiveでは、ドライブを増設しても作動いたしません。
※高解像度(640×400ドット)カラーディスプレイをお使いください。液晶ディスプレイにも対応しています。

● PC-8801SRシリーズ・VA、98DO対応 5"2D 5枚組
● サウンドボードII完全対応、ADPCMをフルサポート ●ジョイスティック対応(98DOを除く)
● NEC純正128KRAMボード、I/Oデータ機器製RAMボードに対応したキャッシュドライバー搭載

● MSX 2/MSX 2+ (RAM64K以上 VRAM128以上) 3.5"2DD 3枚組
● MSX-MUSIC(FM音源)対応 ●ジョイスティック対応

標準価格 各¥8,800
表示価格に消費税は含みません。

まだまだ続くBIGウェーブ、お楽しみに!

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.25希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)
■カタログご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、カタログ請求券をお送りください(葉書での請求はお断わりします)

T&E SOFT
企画・開発・製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770
● T&Eの最新情報がわかるテレフォンサービス 名古屋(052)776-8500

T&Eマガジン No.25請求券 コンプティーク7月号

カタログ請求券 コンプティーク7月号

もう逃げられない!

FTL

世界サイズの興奮!

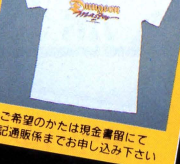
世界中で数々の金字塔を打ち立てたリアルタイムRPG「ダンジョン・マスター」の興奮は本物だった。
3Dグラフィックスに展開される奥の深い迷路、数々のトリック、パーティーを突然襲って来る不気味なモンスター、
組合せと熟練度によって決定される魔法、それぞれの武器によって異なる攻撃方法、
そして何よりもプレイヤーの思考、行動にリアルタイムで反応する見事なゲーム・システム……

これが本当のRPGだ!



ダンジョン・マスター

「ダンジョン・マスター」オリジナルTシャツ(Mサイズ)
¥1,800(送料込み)にて限定発売!



ご希望のかたは現金書留にて
下記通販係までお申し込み下さい

好評発売中 ■X68000 マウス対応 ■PC-9801VM21/11, VX, RX, RS, RA ■PC-98DO ■PC-9801UV21/11, UX, CV, EX, ES 要バス・マウス/アナログRGB対応

各¥9,800(税抜)

■発売 ビクター音楽産業株式会社

通信販売 当社の商品をお近くのパソコンショップでお買い求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで定価プラス3%消費税分を現金書留にてお申し込み下さい。(送料無料) 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16 ビクター音楽産業㈱〈通信販売係〉

CROSS MEDIA SOFT

ジャック・ニクラウス

帝王がご一緒します。

ゴルフ・ゲームの決定版!

あの世紀のプロゴルファー、ジャック・ニクラウスが、世界の名門コースより厳選した18ホールと彼自身が設計した2コースの計54ホールを舞台に、リアルな3D画面で臨場感あふれるゴルフが楽しめるファン待望の全米大ヒットソフトPC-88でもいよいよ発売。プレイヤーの実際の視点にたつ画面、ホールレイアウトの完全再現、ボールの転がりから障害物の反応までなにもかもまるで実際にプレイしているような現実感。最大4人までプレイ可。ジャック・ニクラウス他個性いっぱいのコンピューター・プレイヤーも9人登録。プレイ方法はストローク、マッチ、スキンズの3方式。



収録コース　ジャック・ニクラウス特選18ホール ■オーガスタ 7、10、12、13 ■セント・アンドリュース12、14、17 ■リビエラ10、18 ■ペブル・ビーチ7、8、18 ■バルタスロール 4、17 ■ミュアフィールド18 ■オークモント18 ■メリオン11 ■ロイヤルリザム12 ■キャッスル・パインズ・ゴルフ・クラブ18ホール ■デザート・マウンテン18ホール

ジャック・ニクラウス チャンピオンシップ・ゴルフ

好評発売中 ■PC-8801SR以降 ■PC-9801VM以降 ■PC-9801UV以降 ■X68000 ■J-3100シリーズ ■AXマシーン ■IBM-PC/AT/XT　各¥8,800(税抜)

Licensed from Accolade, Inc. in Conjunction with JPI. © 1988, 1990 Accolade, Inc. © 1990 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

コース・データ集も順次発売!

コースデータ集 Vol.1 89三大メジャー大会開催コース編

収録コース
- オーク・ヒル(全米オープン)
- ロイヤル・ツルーン(全英オープン)
- ケンパー・レイクス(全米プロ)

計54ホール

6月15日発売 ■PC-9801 VM以降 ■PC-9801 UV以降
発売中 ■X68000 ■J-3100 ■AXマシーン ■IBM/PC/AT/AX
各¥4,800(税抜)

コースデータ集 Vol.2 インターナショナル編

収録コース
- オーストラリアンGC(豪)
- セント・クリークGC(日)
- セント・メリオンGC(英)

計54ホール

6月15日発売 ■PC-9801 VM以降 ■PC-9801 UV以降 ■X68000
各¥4,800(税抜)

これ以上は望めない!

音楽ソフトの極上品、機能別に次々発売

ミュージアム4・データ
MUSIUM 4 DATA

サウンドボード、MIDI音源対応で次々発売





好評発売中…………VOL.1
● 各ジャンルにわたって全20曲
主な収録曲:ドリーム・ラッシュ/FUNK FUJIYAMA/エリー・マイ・ラブ/麦畑/リゾ・ラバ他〈MIDI対応、サウンドボード対応〉 ■各¥4,800〈税抜〉

6月15日発売…………VOL.2/見逃してくれよ!
● '80年代ヒット曲および最新ヒット全20曲
主な収録曲:ダンシング・オールナイト/ルビーの指環/セーラー服と機関銃/恋におちて/あいにきて・I・NEED・YOU! 他

7月6日発売…………VOL.3/桑田佳祐集(仮)
● サザンオールスターズの桑田佳祐の代表曲全20曲
VOL.2, VOL.3はMIDI/サウンドボード対応を2枚組にて発売
■各¥5,800〈税抜〉

ミュージアム4・システム
MUSIUM 4 SYSTEM

MIDI音源、NECサウンド・ボード対応、楽譜編集演奏ソフト

- NECサウンドボード(FM音源、PSG)、MIDI音源対応楽譜編集ソフト。
- 1トラック8音、最大16トラックの和音入力が可能。
- 入力作業はフル・マウス対応で楽々簡単。フォント・グループから音・休符、装飾記号等を選択して五線符上に乗せるだけで楽譜を作成することができます。
- 面倒な音長計算は必要なし。小節は自動的に引かれます。
- 音・休符から強弱記号、装飾、反復記号等、楽譜作成に必要な要素は全て用意。バンド譜からオーケストラのフルスコアまで、簡単入力完全再現。
- その他連旗機能、コピー機能、印刷機能等便利な編集機能を搭載。

■好評発売中 ¥12,800〈税抜〉

「MUSIUM 4」ファミリー対応機種
■PC-9801VMシリーズ(5″2HD) ■PC-9801UVシリーズ(3.5″2HD)

発売 ビクター音楽産業株式会社

通信販売 当社の商品をお近くのパソコンショップでお買い求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで定価プラス3%消費税分を現金書留にてお申し込み下さい。(送料無料) 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16 ビクター音楽産業㈱〈通信販売係〉

Falcom

展開。



- ●ザナドウ(88SR)……¥7,800
- ●ザナドウ(98M)……¥7,800
- ●ザナドウ(98F)……¥7,800
- ●ザナドウ(98U)……¥7,800
- ●ザナドウ(FM77)……¥7,800
- ●ザナドウ(MSX1)……¥7,800
- ●ザナドウ(X1 TAPE)……¥6,800
- ●ザナドウ(FM7)……¥7,800
- ●ザナドウ(80SR)……¥7,800
- ●ザナドウ(X1)……¥7,800
- ●ザナドウ(8801)……¥7,800
- ●シナリオII(88SR)……¥5,800
- ●シナリオII(98M)……¥5,800
- ●シナリオII(98F)……¥5,800
- ●シナリオII(98U)……¥5,800
- ●シナリオII(FM77)……¥5,800
- ●シナリオII(X1)……¥5,800
- ●シナリオII(88MK2)……¥5,800
- ●シナリオII(FM7)……¥5,800
- ●ドラファミ(MSX1)……¥6,800
- ●ドラファミ(MSX2)……¥6,800
- ●ロマンシア(88SR)……¥6,800
- ●ロマンシア(98M)……¥6,800
- ●ロマンシア(98F)……¥6,800
- ●ロマンシア(98U)……¥6,800
- ●ロマンシア(X1 TAPE)……¥6,800
- ●ロマンシア(88MK2)……¥6,800
- ●ロマンシア(X1T)……¥6,800
- ●太陽の神殿(88SR)……¥7,800
- ●太陽の神殿(98M)……¥7,800
- ●太陽の神殿(98F)……¥7,800
- ●太陽の神殿(98U)……¥7,800
- ●太陽の神殿(FM77)……¥7,800
- ●太陽の神殿(X1T)……¥7,800
- ●太陽の神殿(FM7)……¥7,800
- ●イース(88SR)……¥7,800
- ●イース(98M)……¥7,800
- ●イース(98F)……¥7,800
- ●イース(98U)……¥7,800
- ●イース(X1T)……¥7,800
- ●イース(FM77)……¥7,800
- ●イース(MSX2)……¥7,800
- ●イース(77AV)……¥7,800
- ●イース(FM7)……¥7,800
- ●イースII(88SR)……¥7,800
- ●イースII(98M)……¥7,800
- ●イースII(98F)……¥7,800
- ●イースII(98U)……¥7,800
- ●イースII(X1T)……¥7,800
- ●イースII(FM77)……¥7,800
- ●イースII(MSX2)……¥7,800
- ●イースIII(88SR)……¥8,700
- ●イースIII(98M)……¥8,700
- ●イースIII(98U)……¥8,700
- ●イースIII(MSX2)……¥8,700
- ●イースIII(X68K)……¥8,700
- ●ソーサリアン(88SR)……¥9,800
- ●ソーサリアン(98F)……¥9,800
- ●ソーサリアン(98U)……¥9,800
- ●ソーサリアン(X1T)……¥9,800
- ●ソーサリアン(88VA)……¥9,800
- ●追加シナリオ1(88SR)……¥3,800
- ●追加シナリオ1(98F)……¥3,800
- ●追加シナリオ1(98U)……¥3,800
- ●追加シナリオ1(X1T)……¥3,800
- ●追加シナリオ1(88VA)……¥3,800
- ●ユーティリティ(88SR)……¥3,800
- ●ユーティリティ(98F)……¥3,800
- ●ユーティリティ(98U)……¥3,800
- ●ユーティリティ(X1T)……¥3,800
- ●ユーティリティ(88VA)……¥3,800
- ●戦国ソーサリアン(88SR)……¥3,800
- ●戦国ソーサリアン(98F)……¥3,800
- ●戦国ソーサリアン(98U)……¥3,800
- ●戦国ソーサリアン(X1T)……¥3,800
- ●戦国ソーサリアン(88VA)……¥3,800
- ●ピラミッドソーサリアン(88SR)……¥3,800
- ●ピラミッドソーサリアン(98F)……¥3,800
- ●ピラミッドソーサリアン(98U)……¥3,800
- ●ピラミッドソーサリアン(X1T)……¥3,800
- ●ピラミッドソーサリアン(88VA)……¥3,800
- ●スタートレーダー(88SR)……¥8,700
- ●スタートレーダー(98M)……¥8,700
- ●スタートレーダー(98F)……¥8,700
- ●スタートレーダー(98U)……¥8,700
- ●ドラゴンスレーヤー(88SR)……¥8,700
- ●ドラゴンスレーヤー(98VM)……¥8,700
- ●ドラゴンスレーヤー(98UV)……¥8,700
- ●ドラゴンスレーヤー(FM-TOWNS)……¥8,700
- ●ドラゴンスレーヤー(98NOTE)……¥8,700



ファルコム

ALCOM MEDIA OPERA

総合力。



小説にしたいようなストーリーを創ろう。フルオーケストラやバンドアレンジできる音を創ろう。レコジャケやシャツプリントしたくなるロゴを創ろう。そんな想いが、レコードになり、CDになり、ビデオになり、本になり、グッズになりました。

今、そのメディアたちが、何かを奏で始めた。メディア・ミックスというより、メ

- ●ゲームブック　サナ1(JICC)……¥880
- ●ゲームブック　サナ2(JICC)……¥880
- ●データブックVol.1(MIA)……¥1.300
- ●データブックVol.2(MIA)……¥1.300
- ●ザナドウファイル(JICC)……¥1.600
- ●ファルコムバイブル(JICC)……¥1.545
- ●ロマンシアハンドブック(JICC)……¥1.010
- ●イース冒険の書(JICC)……¥1.240
- ●「ザナドウ」コミック(角川)……¥900
- ●ロマンシアコミック(角川)……¥900
- ●小説「イース」(角川)……¥430
- ●GBドラスレ(MIA)……¥780
- ●GBロマンシア(JICC)……¥680

- ●「イース」全曲集(音教社)……¥2.000
- ●失われたタリスマン(角川)……¥490
- ●紅玉の謎(角川)……¥490
- ●暗黒の魔道士(角川)……¥490
- ●不老長寿の水(角川)……¥490
- ●メデューサの首(角川)……¥490
- ●天の神々たち(角川)……¥490
- ●呪われたオアシス(角川)……¥490
- ●盗賊たちの塔(角川)……¥490
- ●氷の洞窟(角川)……¥490
- ●呪われたクイーンマリー号(角川)……¥490
- ●「Ys」コミック(角川)……¥890
- ●ドラスレⅣ(角川)……¥330
- ●イース大全書(角川)……¥980
- ●フロム　イース(CD)……¥2.812
- ●フロム　イース(カセット)……¥2.359
- ●フロム　イースII(CD)……¥3.008
- ●フロム　イースII(カセット)……¥2.637
- ●フロム　ソーサリアン(CD)……¥2.812
- ●フロム　ソーサリアン(カセット)……¥2.359
- ●フロム　スタトレ(CD)……¥2.843
- ●フロム　スタトレ(カセット)……¥2.369
- ●ソーサリアンSAV(CD)……¥3.008
- ●ソーサリアンSAV(カセット)……¥2.637
- ●ソーサリアンSAVII(CD)……¥3.008
- ●ソーサリアンSAVII(カセット)……¥2.637
- ●ソーサリアンSAVIII(CD)……¥2.812
- ●ソーサリアンSAVIII(カセット)……¥2.359
- ●交響曲イース(CD)……¥3.008
- ●交響曲イース(カセット)……¥2.637
- ●交響曲ソーサリアン(CD)……¥2.843
- ●交響曲ソーサリアン(カセット)……¥2.369
- ●Mボーカル　イース(CD)……¥1.545
- ●Mボーカル　イース(カセット)……¥1.133
- ●Mサラウンド　ソーサリアン(CD)……¥1.545
- ●Mサラウンド　ソーサリアン(カセット)……¥1.133
- ●Mプラスミックス(CD)……¥1.545
- ●Mプラスミックス(カセット)……¥1.133
- ●フロム　イースIII(CD)……¥2.843
- ●フロム　イースIII(カセット)……¥2.369
- ●イースIII　SAV(CD)……¥2.843
- ●イースIII　SAV(カセット)……¥2.369
- ●楽譜集「イースIII」(楽譜集)……¥1.000
- ●Falcom S BOX89(CD)……¥7.323
- ●Falcom S BOX90(CD)……¥6.963
- ●BOX89　ボーカル(CD)……¥1.200
- ●BOX89　サラウンド(CD)……¥1.200
- ●BOX89　ディスコ(CD)……¥1.200
- ●BOX89　プラスミックス(CD)……¥1.200
- ●BOX89　シンフォニー(CD)……¥1.200
- ●BOX89　フュージョン(CD)……¥1.200
- ●「イース」序章(ビデオ)……¥4.500
- ●「イース」ハダル(ビデオ)……¥4.500
- ●イース3　JDK(CD)……¥2.800
- ●イース3　JDK(カセット)……¥2.500
- ●パーフェクトコレクション・ドラスレ(CD)……¥3.800

メディア　オペラ

展開。

シリーズ第6弾で原点に帰った。

Dragon Slayer
The Legend Of Heroes



- PC-8801SR/VAシリーズ好評発売中
- PC-9801UV以降シリーズ好評発売中
- PC-9801VM以降シリーズ好評発売中
- FM-TOWNS▶6月8日発売！
- PC-98NOTE 286NOTE-F▶6月23日発売！

価格8,700円(税別)

Ys

雄大、壮大、緻密、極美、あらゆる賛辞を集めたイース。シリーズ化された大作イースは、ゲーム史に、今に、君臨し続ける。



シリーズもついに4作目に突入。1作ごとに新アイデア、ストーリーの新展開を続けてきたイース。メディアミックスも充実。さらに壮大、さらに強力。

読む。

イースの世界を小説で読む。コミックで感じる。大全書で調べる。奥深い内容は本になっても感動できる。



ちょっと変ったところでは楽譜集。ゲームミュージックを自分でプレイしたい君に。

聴く。

オリジナルサントラあり、交響曲あり、スーパーアレンジバージョン、さらにボーカルフューチャーと多彩な音楽メディア、ファルコム・レーベル。「イースの世界」をより深く知るためのファン必携の愛蔵盤。



ミュージック・フロム
イース

ミュージック・フロム
イースII

フロム・イース&イースII
交響曲イース

フラス・ミックス・バージョン・フロム
イース、イースII
ソーサリアン&スタートレーダー

MUSIC FROM YsIII
WANDERERS FROM Ys

新作情報

PERFECT COLLECTION Ys(8/5),YsII(9/5) いよいよ発売!!

SUPER ARRANGE VERSION
WANDERERS FROM Ys

ビデオも。

オリジナル・ビデオ・アニメ

壮大な「イースの世界」がビデオになって、今、解き明かされる。



O.V.A「イース」
第1巻「序 章」
第2巻「ハダルの章」

SORCERIAN

1988年12月“ソーサリアン”は進化を始めた。最初からシステムをもったソーサリアンは2年半の時間をかけて変わりつづけ、広がりつづける。独自の柔軟なシステムパワーによって次々とエキサイティングなシナリオと驚きを提供し続けてきた。1作ごとにまるで異なる物語、連作だからできたプレイヤーキャラの限りない成長、あらゆる手法で描き分けたグラフィック、120種類もの魔法を創造できる不思議。ソーサリアンは今もさらにこれからも常に新しい。

Sorcerian System ソーサリアン システムの解説

このシステムディスクが「ソーサリアンシステム」の命ともいうべきものです。つまり、MS-DOSやBASICのようなもので、なくてはならないものなのです。システムディスクがないと、シナリオは一切動作しません。しかし、これがあれば次から次へと発売される追加シナリオをプレイしたり、ユーティリティーでキャラクターをパワーアップさせたりできるのです。それは、「ソーサリアンシステム」だけが持つ特徴であり、他のゲームでは絶対真似できない面白さなのです。

3枚のシナリオディスクの中に、1本で1作品に匹敵するような完成度の高いシナリオが、全部で何と15本。どのシナリオから始めてもOK！　もちろん各シナリオごとにデカキャラも登場します。そしてレコード・CDにもなった、美しい背景に流れるハイレベルなBGMが全60曲。さらに7つの星をかけあわせて作る120種類の魔法もビジュアルな効果で魅せてくれます。

【収録シナリオ】 ●消えた王様の杖 ●暗黒の魔道士 ●メデューサの首 ●ルシフェルの水門 ●盗賊たちの塔 ●氷の洞窟 ●不老長寿の水 ●紅玉の謎 ●ロマンシア ●失われたタリスマン ●囚われた魔法使い ●暗き沼の魔法使い ●呪われたクイーンマリー号 ●呪われたオアシス ●天の神々たち

今までの冒険の結果をセーブするのがこのユーザーディスクです。
大事なご注意　追加シナリオ、及びユーティリティーには、同一機種・同一メディアの「ソーサリアンシステム」が必要です。

SELECTED SORCERIAN

■ソーサリアンファンの応募によるシナリオ入選作がゲーム化され、ブラザーのタケルより好評発売中！
- ●PC8801シリーズ
- ●PC9801シリーズ
- ●X1シリーズ　各2,900円(税込)

■以後、入選作が次々にゲーム化！

brother

聴く。



ファルコム・レーベル「ソーサリアン・シリ
作。サントラはもちろん、豪華ゲストミュー
よる超迫力のスーパーバージョン。どれから
がる新解釈のソーサリアン。

読む。

角川書店RPGコ
リアンシリーズ」。
リオ1本に1巻の
巻を発売。ゲーム
ゲームアップ後に
のもいい。全巻に
ン創世紀」を収録
ても大丈夫な小説



広げる。

ソーサリアンシステムの真髄、ユーティリ
ナリオ。変わりつづける、広がりつづける
の世界。



UTILITY Vol. 1

SCENARIO Vol. 1

SCENARIO Vol. 2
戦国ソーサリアン

SCENARIO Vol. 3
Pyramid Sorcerian

NEW SCEN

NEW SCEN

●PC-88SRシリーズ5"2D　●PC-98F VM VX 5"2DD　●PC-98U UV UX 3.5"2DD

FALCOM MEDIA OPERA

商品力。

ファルコム最新情報発信基地

——ファルコムショップ——

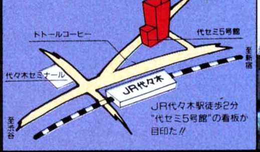


グッズら。

ファルコムの新製品やグッズが全て揃う。ちょっと遠い人もいるかもしれないけど、ファルコム関連の商品(グッズ・CD・コミック他)は必ず手に入る！

ファルコムの最新情報をここでキャッチしよう！

〒151 渋谷区代々木1-55-2
大和ビル5F 03(375)1917





代セミ5号館となり！

ファルコム・レーベル フェア

7月21日㊏より開催。

いよいよ「ファルコム・レーベル・フェア」が北は北海道から南は九州まで全国約130店のレコード店(CGMショップ)で開催！
期間中、CGMショップでファルコム・レーベルのCD、CT、楽譜集をお買い上げの方に先着で「イース・オリジナル・ポスター(B2)」をプレゼント！更に5,000円以上お買い上げの方に先着で8cm CD「ファルコム・サウンド・カタログ2」をプレゼント！ その他ニューリリース情報などこう御期待！
(プレゼント数には限りがありますのでなくなりしだい終了させていただきます)

キングレコード株式会社

レーベル?

ファルコム・レーベルは、ファルコムのゲームミュージックをパッケージで、発売するためにスタート。キングレコードの協力を得て、販売、人気ともにゲームミュージック中、トップ1。オリコンは常連。ロックやポップスと肩を並べるレーベルとしてキングCGMシリーズから発売中です。



ミス・リリア グランプリ

杉本理恵

「イース」のキャラクターアイドルNo.1"リリア"。このリリアにピッタリの"ミス・リリア"を公募し、1873名の応募者の中から3月26日新宿ルミネACTで行われた最終審査の結果、杉本理恵ちゃんが選ばれました。新しいメディアから生まれ、新しいユーザーが応援する90年代にふさわしいスタートを切る女の子です。

杉本理恵デビュー発表会

7 21(土) 池袋サンシャインシティアルパB1噴水広場 16:00-17:30
7 22(日) 仙台 JR仙台駅2Fステンドグラス前 16:00~17:00
7 25(水) 福岡ベスト電器8Fマルコホーロ 14:00-16:00
7 26(木) 広島ダイイチ7Fサテスタ 14:00-16:00
7 28(土) 大阪 堺おおとりウィングス 14:00-16:00
7 29(日) 名古屋テルミナ広場 14:00-16:00
7 30(月) 札幌そごうデパートフラミスホール 14:00-16:00

★杉本理恵ファンクラブ発足！
●お問い合せ●03-5474-2066

★4曲入りデビューアルバム★
「リリア」7・21発売!!
¥1,800(税込)

働く。

スタッフ募集

ソフトウェア開発スタッフ

ゲームソフトのプログラマー(アセンブラでソフトウェアが組める開発技術スタッフ)※自作の完動の作品に操作説明・開発機種・期間等を記入したコメント、及び自分のコンピュータ歴等を記入したものを添付し、お送り下さい。

制作担当スタッフ

① ゲームのデザイン・シナリオ担当
② 編集・広告・商品デザインを担当

※①は自作のシナリオにあらすじ・人物紹介などを添付してお送り下さい。
②は自分の作品にコンセプト等のコメントを添付してお送り下さい。

グラフィック担当スタッフ

ゲームソフトのグラフィックや説明書 等のイラストを担当します。

※自分の描いたイラスト(デザイン・レイアウト・色彩感覚のわかるもの)を3~4点お送り下さい。

企画運営スタッフ

商品の企画／販促／プロモーション
ファルコムショップの運営・管理他
※企画の基本は物を売り込む仕事です。まず自分を売り込む為の詳しい経歴書及び自分のPRを文書にして送付して下さい。自分に熱意があれば、あらゆる仕事へのチャンスと可能性があるのもこの企画スタッフです。

サウンド担当スタッフ

作品やアレンジ・SEなど、音響関係全般を担当します。

※自作の曲を3~4曲作り、使用機種・録音方法を記入の上お送り下さい。(出来れば楽譜も)

応募方法

1 履歴書(写真貼付)　2 経歴書(書式自由)
3 作品等(各希望職種覧参照)
以上3点を下記まで郵送して下さい。
書類選考の上面接日をご連絡致します。
(1~2週間後)

応募の〆切はありません。いつでもどうぞ。

Falcom
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル
TEL 0425(27)6501

IMPERIAL FORCE

インペリアル・フォース

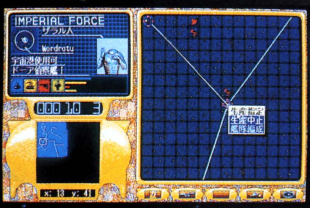
Strategic Confrotation

シミュレーション最前線。
システムソフト

2000光年の彼方に。

常にシミュレーションゲームのシーンをリードする、システムソフト初のSF戦略ゲーム登場。プレイするたびに新しく作成される銀河系宇宙を舞台に、宇宙艦隊を編成し、星間ネットワークを築いて勢力を広げていく。目指すは敵国の首都をことごとく占領し、一大宇宙帝国を築くこと。勝負の鍵は、艦隊の編成とフォーメーション。壮大な宇宙を舞台に、帝国の威信をかけた戦いが始まる。





※画面は開発中のものです。

近日発売

■PC-9801E/F/M/VF/VM/VX/RA/RX/RS
PC-9801UV/UX/LV/CV/ES/EX/N
PC-98DO
■5"-2HD, 3.5"-2HD
- ●NEC製MS-DOSシステム(Ver2.11, Ver3.10, またはVer3.30/A/B)が必要です。
- ●640KB以上のRAMが必要です。
- ●2ドライブ必要です。
- ●PC-9801/Uでは使用できません。
- ●PC-9801E/F/VFでは外付の1MBタイプのディスクユニットが必要です。
- ●PC-9801Eでは漢字ROMボードが必要です。
- ●専用高解像度(640×400ドット)カラーディスプレイをお使いください。
- ●マウス(バス、シリアル)が使用できます。
- ●本製品はハードディスクには対応していません。

※MS-DOSは、米国Microsoft社の商標です。

価格 8,800円(消費税は含まれておりません)

■広告の商品は、全国のパソコンショップでお求めになれます。
■通信販売をご希望の場合は、現金書留、郵便為替、または郵便振替(福岡3-37311)で、商品名、機種、メディア名、および連絡先の電話番号を明記の上、送料を添えて弊社までお申し込みください。表示価格に消費税は含まれておりませんので、価格の3%の消費税も併せてお願いいたします。送料は消費税込みで一律400円です。(送料のみ切手でも可)
■お申し込みから商品がお手許に届くまで、通常、2～3週間ほどかかります。
■商品に欠陥がある場合を除いて、お届けした商品の返品はご容赦願います。

※製品の仕様は、機能・性能の改善のため将来予告なしに変更することがあります。
※表示価格に消費税は含まれておりません。

SystemSoft 株式会社 システムソフト
〒810 福岡市中央区天神3丁目10-30

総合カタログVol.3請求券
コンプティーク7月号
有効期限：1990年7月末


RIGHTS
ライトスタッフ
正資質に注目せよ!!
ゲーム業界の超新星"ライトスタッフ"に現最強のスタッフが結集!
史上空前のスケールで贈るスペースオペラ「アルシャーク」〈製作開始!!〉
監修・総指揮
「ラスト・ハルマゲドン」
「BURAI」の
飯島健男
キャラクターデザイン・原画
「エメラルド・ドラゴン」の
木村明広
ゲームデザイン・シナリオ
「エメラルド・ドラゴン」の
飯　淳



集え、ライトスタッフへ

ライトスタッフ設立にあたり、開発スタッフを募集します。飯島健男を始めとする一流スタッフと一諸にゲームクリエイターの頂点を目指してみませんか。

■プログラム担当

アセンブラによるソフト開発・設計ができる技術を持っている方。

■グラフィック担当

ゲームソフトのグラフィックデザイン及びドットでキャラクターを打てる方。

■ゲームデザイン担当

シナリオを含むゲームの企画デザインができる方。

■音楽担当

ゲームミュージックの作曲・編曲のできる方。

■営業・事務担当

ゲームソフトの宣伝・企画・ルートセールス。一般事務。

■編集担当

ゲームソフトに関連する執筆・編集など。

▼待遇

正社員。契約社員。アルバイト。社会保険完備。交通費全額支給。昇給年1回。賞与年2回。能力・経験に応じてロイヤリティー制度有り。学歴・年齢不問(但し、18歳以上に限る)。

▼応募方法

いずれも電話連絡後、作品と履歴書・写真を持参の上来社。(郵送可)応募の秘密厳守。

問い合わせ先

RIGHT STAFF

株式会社　ライトスタッフ
〒161 東京都新宿区下落合1-6-8-202
企画室 TEL(03)360-5708 担当人事部
本社ビル建設中(平成3年1月完成予定)



6/23(土)映画公開と同時発売予定！

- 角川映画『天と地と』を忠実にシミュレーション・ゲーム化！
- 軍団ごとの移動・戦闘を可能にした軍団編成システム！
- 四季を取り入れた3Dタッチの美しいグラフィック！
- 多くのエピソード、イベントを用意！

PC-9801シリーズ(VM2またはUV2以降)　●5″2HD/2枚組　●3.5″2HD/2枚組

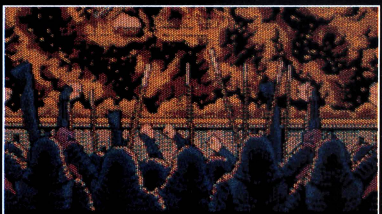
各 **12,800円**(税別)　〈要メインRAM640KB、FM音源・バスマウス対応〉　●PC-8801シリーズ、MSX2.2+ 開発進行中。

週刊テレホンサービス実施都市　【北海道地区】札幌011(241)4900　【東北地区】青森0177(22)5731　秋田0188(24)7000　【関東地区】東京03(262)9110　【北陸地区】新潟025(229)1141　【関西地区】大阪06(334)0399　【四国地区】松山0899(33)3399　【九州地区】福岡092(715)8200　大牟田0944(55)4444　志布志0994(72)0606　鹿屋0994(44)3977　以上、全11局開設しております。


戦国ヒロイックファンタジー
天と地と
題字・金田石城
©KONAMI 1990 ©角川書店/海音寺潮五郎


西暦1553年 天文22年 春
資金4000百貫
行動力 20
第1軍団
第2軍団
第3軍団
第4軍団
第1軍団
総大将 長尾 景虎
武将数 16人
兵力 16000人
天と地と


武田勝頼


落城（勝利）

The Future Is Now

SNK

コンマ1秒の熱いバトル。
8耐で、GPで、チャンプを目指せ。

若き街道レーサーが、数々の好敵手との戦いを経て、国際A級ライセンスを手に。そして8時間耐久レースにいどむ――RPG要素満載の8耐編、世界のトップ・ライダーたちと戦うGP編で構成。通信対戦機能も搭載した本格バイク・レース・ゲーム！

通信対戦機能



RIDING HERO 46 MEGA

奪われた8冊の魔導書の封印を求め、
「エルタ」はひとり、敵のただ中へ。

マジシャンロード（最高位の魔術師）最後の末裔「エルタ」は、奪われた8冊の魔導書の封印を取り戻し、魔物どもを再び魔導書へ封じるため、壮絶な死闘にいどむ。6態に変身し戦う「エルタ」に強大な敵、仕掛けられた罠が容赦なく襲いくる！



Magician Lord 46 MEGA

凄いゲームを、連れて帰ろう。

NEO GEO

最先端のゲームセンター・マシンと、まったく同じゲームが、あなたの部屋で楽しめる。

当社の最新ゲームセンター・マシン「MVS（マルチビデオシステム）」と同一のゲームが、家庭でも楽しめる新時代のエンターテインメント・ギア。それが「ネオ・ジオ」。最大330メガものデータ・メモリーや、人の歌声をもリアルに再現するサウンド機能など、数々のスーパー・スペックを満載。ここから生まれるゲーム・ワールドは、まさに超ド級の迫力。そしてプレイヤーを熱いドラマへと導く。



劇的体験 MAX330MEGA

超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」™

「NEO·GEO」Tシャツ・プレゼント・キャンペーン

抽選で100名様にプレゼント。ハガキに住所、氏名、年齢、職業、電話番号、サイズ（S·M·L）をご明記の上、〒564大阪府吹田市豊津町18-12号 ㈱SNK「Tシャツ・プレゼント－コンプ」係まで。6月30日消印有効。発表は商品の発送をもって。

株式会社 エス・エヌ・ケイ ●大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-8号 ●東京都千代田区神田和泉町1-3-4 青木ビル2F

「NEO·GEO」なんでも相談室 ☎06(338)8188

メガも、ドラマも、ケタ違い。

巨大なメガ数が壮大なドラマを生む。
ゾクゾク登場する超ド級ソフト。

美しいコースて、静かたが熱い闘いが始まる



トッププレイヤーズゴルフ

62 MEGA

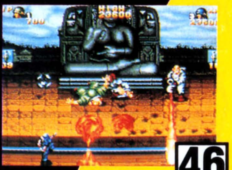
生き別れた兄を捜して、麻雀放浪の旅へ。



麻雀狂列伝　西日本編

42 MEGA

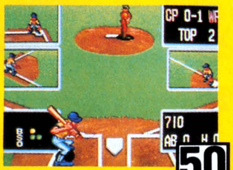
要人救出の使命を受け、再び地獄へ還ってきた。



ナム-1975

46 MEGA

激突する攻防。メジャーリーグの覇権を目指せ。



ベースボールスターズ
プロフェッショナル

50 MEGA



ゲームの進行状況を記録するメモリーカードで、家とゲームセンターをネットワーク化。

ゲームの進行状況が記録でき、継続プレイが行なえるメモリーカードを採用。これにより家とゲームセンターを結ぶ、相互間での継続プレイも実現。エンディングまでジックリと楽しめる。



ゲームセンターのつづきを、家で。



このカードが、相方をネットワーク。



家のつづきを、ゲームセンターで。

■レンタルは、 お近くのゲームセンター、レンタル・ビデオ店で。

■ご購入は、 全国有名デパート、玩具店で。

fantasy rpg

ホビージャパン・オリジナル・コンピュータRPG

Black Rainbow

ブラック・レインボウ

■対応機種 NEC-9801シリーズ、VM以降。
EPSON-286、386シリーズ ■予価8,800円（消費税は別）
■内容 フロッピーディスク×3、ルールブック×1、
背景世界設定資料×1、フルカラーマップ×1、
魔法書×1、クイックリファレンス×1、ユーザー登録葉書×1



7月上旬発売
8,800円

Hobby JAPAN

ROMMEL
The Legend of the Desert Fox

By January 1941, the War in North Africa was going very badly for the Axis powers. The Italian army had been routed out of Egypt and almost out of Libya as well. A small German force was scraped together to try and stem the tide. Command of this force was given to General Erwin Rommel········and for the next two years, outnumbered and poorly supplied, the Desert Fox out-witted and out-generalled all of his opponents.



ロンメル/砂漠の狐の伝説
第二次世界大戦での北アフリカの戦いを再現。

6月29日発売
8,800円





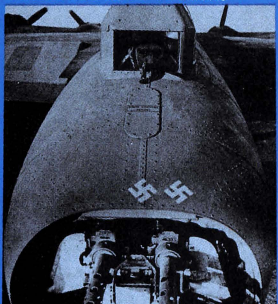
★あらゆる作戦をシミュレートするためデザインされた「バトルフロント」システムを使用しており、装甲部隊、航空支援、空挺効果、強襲上陸、夜間戦闘など、あらゆる要素を再現可能。

★さらに西部戦線での電撃戦、極寒の東部戦線、ジャングルや市街地での戦いも第一次世界大戦から現代戦までの戦闘を再現可能なツール「ウォー・プラン」と「ウォー・ペイント」を搭載！

■対応機種NEC-9801シリーズVM以降。
EPSON-286、386シリーズ



STRATEGIC AIR FORCE
戦略空軍
■対応機種 NEC-9801シリーズ、VM以降。



本邦初！
戦略級爆撃/迎撃戦ゲーム

発売中
8,800円

★製品にはドイツ編と日本編の2つのシナリオがついています。

★登場機種：Fw190、Me262、Me109、Ju88、コメート、ザラマンダー、雷電、秋水、橘花、ライトニング、サンダーボルト、ムスタング、B-17、B-29、etc‥

—好評発売中—

PC98版…●リングマスター1 ¥7,800●リングマスター2 ¥7,800
●リーチ・フォー・ザ・スターズ ¥9,800
●ウォー・イン・ザ・サウスパシフィック ¥9,800
X68版……●リングマスター1 ¥8,800
(表示の小売価格には消費税は含まれておりません)



Hobby JAPAN
株式会社ホビージャパン
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷5-26-5
TEL(03)354-9341 FAX(03)354-8528

ゲーム アーツ ニュース

遊戯芸術新聞

春だ スリムだ！
原だ オサムだ!!



遊戯芸術新聞号外が出てから，早くも１年たっちゃったけど，みんな元気にしてたかな？　すっかり年刊になっちゃったけど，はりきっていってみよう！

今度は実戦で勝負だ！
『雀皇登龍門戦』

去る４月２２日（日）に，東京，有楽町「錦江荘（きんこうそう）」にて，雀皇登龍門戦が開催されました．なんとこの企画，主催・ゲームアーツ，協賛・日本プロ麻雀連盟によるもので，麻雀好きのユーザー・ギョーカイの人々・雑誌編集者・ゲームアーツ有志そしてもちろんプロ雀士と訳のわからないメンツの集合とあいなったわけです．

注目どころは，ゲームアーツとギョーカイの人々のツラの厚さがプロ雀士にどこまで通じるか，そして，プロ雀士がタコを相手に，はたして実力を出しきれるかという所でしょう．また，チュンソフトの中村光一氏，ゲームスタジオの遠藤雅伸氏など超有名人の参加も話題を集めました．

半荘三回戦のトータル勝負で，三回戦が終了するまで誰が勝つかわからない緊迫した雰囲気の中，一部の人を除いて白熱した好試合がくりひろげられました．

一回戦終了時，プロ雀士の半数がマイナスを引くという予想外の展開に，ユーザーたちの目が光る．もしかしたら…勝てるかも……．　しかし，現実は厳しいというわけで，実力を発揮したほとんどのプロが，二回戦終了時にはプラスになり，その追い上げに笑顔も消え失せるユーザーたちだったのでした．　そのころゲームアーツ社長の宮路は，一回戦でチョンボをし，すでにカヤの外にいた……．

注目株は，チュンソフトの中村氏．淡々とプラスを重ね，安定感ある麻雀を展開した．

対戦結果は以下の通りです．

ユーザー部門
- 優勝　窪田　秀章氏
- 二位　岡庭　規充氏
- 三位　中村　光一氏
- 四位　薗部　博之氏
- 五位　野上　武紫氏

雑誌編集者部門
- 優勝　コンプティーク佐々木氏
- 二位　週間大衆佐藤氏
- 三位　ポプコム林氏

プロ部門　優勝　森谷健四段

総合優勝は，ユーザー部門　優勝の窪田秀章氏．賞品，楯，トロフィー，認定書を抱えてどしゃぶりの中を帰っていかれました．

ちなみに，ブービー賞を取ったのは，チョンボをした宮路．まったく自己中心派のクセが抜けないヤツ．

また，ユーザー部門参加の斉藤君は，ユ○ケル関係を飲んだ後，小島プロとの戦いに挑んだのでした．

最後になりましたが，お世話になった錦江荘の皆さん，日本プロ麻雀連盟の先生方，参加してくださった皆さんに厚くお礼を申しあげます．



小島プロに表彰され，照れる窪田さん．

雀皇登龍門NOTE版
いよいよ発売！

98NOTEユーザーの皆さん，お待たせしました！　あの，雀皇登龍門９８ＮＯＴＥ対応版がいよいよ発売です！　ＰＣ－９８０１版で好評の本格派麻雀ソフトで，雀力アップをめざせ！

●コンピュータ麻雀初！　日本プロ麻雀連盟認定ソフト●競技麻雀と一般麻雀の２つのモードが選べる●対戦相手には，級認定を持つ個性豊かな２７人の雀士が登場！●級認定機能であなたも級資格者になれる●半荘終了時に，対戦経過を考察してくれる●細かなデータで，あなたの打ち方を詳しくチェック！●雀力診断機能つき●昭和６３年度プロテスト問題・オリジナルテスト問題集つき

■対応機種：
- ＰＣ-9801 ＬＳ／ＬＸ／ＬＶ／ＮＯＴＥ
- ＰＣ-286Ｌ／ＬＳ／ＮＯＴＥ Ｆ
- ＰＣ-386ＬＳ

■モノクロ・１ドライブ対応
■3.5”-２ＨＤ
■標準価格　９，８００円（税別）



NOTE版に見入る森谷プロ



かくして戦いは，始まったのであった．

『ハラキリ』はシミュレーションゲーム界に革命をおこせるか？

シミュレーションゲームの異端児『ハラキリ』の発売日が ついに決定した！ 前代未聞・空前絶後・言語道断・抱腹絶倒のカルチャーギャップ戦国シミュレーションは，そのスケールの大きさから開発が遅れ，一時は発売が危ぶまれたが，このたび無事マスターアップし，関係者一堂ホッと胸をなでおろしている．

原作者スタインバーグ氏は，「ワタシの書いたハラキリのシナリオを，ゲームアーツが見事な技術でゲームにしてくれたことは，大変うれしく思っている．ワタシは，ハラキリで日本の皆さんに，ぜひとも真の武士道を学んで欲しいデス．」と語った．

はたして，ハラキリは日本のゲーム界を席巻することができるであろうか？

●ジョイパッドでできる簡単操作●新ルール導入疾風怒涛のカルチャーギャップを再現●１９種のイベントがゲームに緊迫感を与える●忍者による情報工作で敵をかく乱できる●４人で遊べるマルチプレイモード機能搭載●未知の敵，第三勢力を迎えてのバトルロイヤルが展開される●とにかくスゴイ

■対応機種：
・ＰＣ－8801 ＳＲシリーズ
■２ドライブ専用・サウンドボードⅡ対応・ＦＭ音源対応
■５”-２Ｄ　４枚組
■ジョイスティック対応
■デモのみアナログモニタ専用
■標準価格　8,７００円（税別）

FM-TOWNSに，ファミスタ移植！

ナムコのビッグヒットゲーム，「プロ野球ファミリースタジアム９０年ペナントレース版」のＴＯＷＮＳ版発売が決定した．ＴＯＷＮＳ版ファミスタはＶＡ版と同じく豊富な機能を満載しているぞ！

●登場する球団は１６種類●より強力になったコンピュータの思考ルーチン●パソコン版オリジナルのルールや機能●スピーディーなゲーム展開●新たにバージョンアップした球場グラフィック●ＴＯＷＮＳ専用に開発された最新サウンドドライバーによる迫力ミュージック●オリジナルチームを作れるエディット機能つき●スゴイぞ

■対応機種：
・ＦＭ－ＴＯＷＮＳ専用
　モデル１／Ｆ／Ｈ
　モデル２／Ｆ／Ｈ
■ＣＤ－ＲＯＭ　１枚
■ジョイパッド専用
■標準価格　7,8００円（税別）



©株式会社 ナムコ



腹の筋肉に男の哀愁がただよう

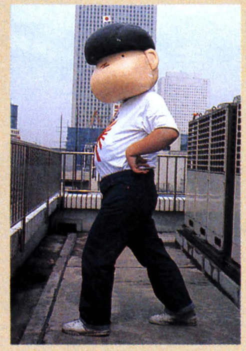
サム，ダイエットに成功す！

かねてより，ゲームアーツのマスコットキャラとして活躍中の，「サム」こと原田修（25才）が，念願のダイエットに見事成功した．減量前１００kgをこえた体重が，徹底した食事療法となわとび運動によってなんと８５kgまで減量したのであった．スゲコワー．

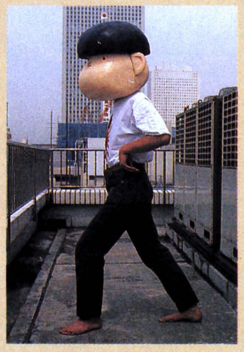
サムは毎日昼ゴハンに，ホタテの貝柱数個とトマトジュースだけのハードな生活をしていた．また，つねに食べ物のカロリーをチェックしまくっていたため，歩くカロリーブックと化していた．

『ねえサム，ウーロン茶って何カロリー？』
『０カロリーですよ，スガイサ～ン』
なんてね．

減量後，サムはこの件に関して『オッオー．ぴーういはーまーいやいやおー．やせたいんですよ，スガイサン』と，訳のわからないことを言っている．おいおい，脳までやせたのか？　サム．



減量前のサム



減量後のサム

株式会社ゲームアーツ　〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル７Ｆ TEL:03-984-1136



——籠の中から放たれた鳥のように——

ウィザードリィはより自由な世界を目指して羽ばたき続けます。

ファンタジーRPGとしてより自由に、よりスケールの大きくなったウィザードリィVの世界を体験してください。

○NPC（ノンプレイヤーキャラクター）との会話、取り引きなどによってシナリオ展開が大きく変わります。
○プールの中、ベルトコンベアーにより移動する通路、猛獣の放たれたオリなど、冒険の舞台が広がります。
○アイテムの中には、宝箱やNPCからだけでなく、地中を捜すことによって手に入るものも登場します。
○盗賊の奇襲攻撃やモンスターの召喚呪文など多彩な戦闘を楽しめます。

■対応機種●PC-9801M/VM/VX/RX/RA(5-2HD)
●PC-9801UV/UX/CV/LV/LS/EX/ES/N(3.5-2HD)
●PC-8801/mkII/SR/MR/FR/MH/FH/MA/FA/FE/VA(5-2D)
※全機種漢字ROMが必要です。※PC-9801シリーズでは400ラインモニタが必要です。※旧PC-9801/Eでは動作しません。

※ウィザードリィVのプレイでは、シナリオ1のディスクは必要ありません。キャラクターは、新たに作ることも、シナリオ1〜3から転送することもできます。（2DD版のキャラクターディスクも読み込むことができます。）



6月8日㈮本日発売　定価12,800円 表示価格には消費税が別途付加されます。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL(03)486-8080 **株式会社アスキー**


ブライ
BURAI
上巻
好評発売中
●PC-8801SR以降 5"-2D(9枚組)
標準価格8,800円(税別)
●PC-9801VMシリーズ以降、要640kb
(VM2は16色ボードが、必要です)
3.5"-2HD、5"-2HD(4枚組)
標準価格8,800円(税別)
●MSX2,MSX2+(6枚組)要漢字ロム
標準価格8,800円(税別)
●FM-TOWNSシリーズ(CD-ROM版)
標準価格9,800円(税別)
天命、今、我に下れり。
闇の神ダールを甦らせた皇帝ビドーに滅ぼされたキプロス王家の側近・三銃士は、光の神リスクが宿る幼き王子を伴い脱出を図るが、追手に倒される。死の直前、三銃士は御子に一ヵ月間の光の結界を張り、八玉の勇士を呼ぶ光の玉を天空へ放った。使命を告げられた勇士たちは自分の目的を果たし、襲い来る軍勢を退けながら、光の御子が待つソルテガに向かう。しかしそこに待ちうけていたのは、ビドーと七獣将との壮絶な最終決戦であった。
●当社ソフトに関するお問い合わせは、ユーザーサポート専用電話をご利用ください。
092-771-0328 13:00～17:00(土・日・祭日を除く)
上記時間外は〈リバーヒル情報局〉よりいろんな情報をテレフォンサービスでお届けします。
●通販をご希望の方は現金書留でお申し込みください。(送料無料)
RIVERHILL SOFT
株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F
〒810 TEL 092-771-3217

この娘が、僕の思い通りになる!?



　ある日、僕のところに送られてきた生身の女の子。言葉もわからず、何も知らないこの美少女を、僕は完全に自由にしていいんだって！　さあて、どんなふうにかわいがってあげようかな……♡

　大胆で過激なHグラフィックはもちろん、ゲームのおもしろさでも話題沸騰のMAXシリーズ第5弾！



Pure My Dool

MAX SERIES⑤

ピュア マイ ドール

原作 原画　唯 登詩樹

1990年8月、88版発売予定！

¥8,800　(発売日が延びました。ご了承下さい)

通信販売のお知らせ

■お店には並びません。郵便振替による通販のみの取扱です。

口座番号　東京3－056150

加入者名　アグミックス

やり方の詳しいことは郵便局の『振替』の窓口で教えてくれます。現金書留よりも手数料が安く、為替より確実な方法です。

■裏面の通信欄に「商品名、機種名、個数」を忘れずにご記入下さい。

■価格はすべて消費税込み、送料は無料です。

アグミックスのMAXシリーズ

①私立探偵マックス ～潜入!! 謎の女子校～ 改訂版
原画：富士参號　¥8,030(税込)

②サッちゃんの大冒険
原作・原画：緑沢みゆき　¥5,970(税込)

③あずさ108事務所
原作・原画：IBUKI NOBUTAKA　¥7,000(税込)

④少女探偵RINNちゃんの事件簿　電脳少女伝説
原作・原画：もりばやし♡りんご　¥7,000(税込)

■対応機種　((全ゲームとも)　NEC純正品以外での作動は保証できません。

PC-9801シリーズ(旧98、E、F、M、U、UII、LTを除く。要640K)　5" 2HD

＊MS-DOSのVer.2.11以上が必要です

PC-8801シリーズ(SR以降、VA可)　5" 2D

AGUMIX

アグミックス　03-358-4862

〒160 東京都新宿区三栄町14番地　テラス三栄町D



zainsoft
バルーサの復
いま甦る、恐るべき悪魔
平和を愛す、正義の勇者が立ち上がる。



- 横から見た8方向スクロールゲーム。
- サンプリングを多用したリアルな自然の音がゲームの臨場感を盛り上げます。
- アクションを主体にしたストーリー展開。
- 多数の登場人物が意志を持ったリアルな行動を行います。

バルーサの復讐

時は昔、平和で豊かな国があった。
人々は、争い事に悩まされることなく、穏やかに暮らしていた。
ところが、この平和な国を征服しようと企む者がいた。
魔界の大魔王バルーサであった。
バルーサの力は強大であり、一方この国の戦闘力は無に等しい。辺境の町や村は、バルーサの魔力によって呼び出されたモンスター共によって次々と滅ぼされていった。
なすすべもないこの国に、バルーサを倒すべく立ち上がった一人の勇者がいた。彼も争いを好まない国民性を引き継ぐ人であったが、平和を守る使命が彼を戦いに赴かせ、人々を愛する心が彼を厳しくしていった。バルーサの繰り出すモンスターを倒し、さらに力を増したこの勇者は遂にバルーサの息の根を止めたのであった。
そしてこの国に、再び平和が戻った。

それから60年………。
バルーサは復活しつつあった。

バルーサの魂は確かに、勇者によって滅ぼされた。
しかし残されたバルーサの怨念が、彼の魂を再生していた。この恐ろしい魔力。これがバルーサの本性なのだ！バルーサが生返りつつあることは、誰も知らない。かっての英雄も、今はもういない。そして、バルーサ復活の時は、すぐそこまで来ている。
遂にバルーサの魂は復活した。
人間に対するバルーサの執念は深いものだった。バルーサは人間界の征服をもう一度試みるため、魔界に戻った。かっての手下であった使者達を収集するためである。60年ぶりに帰って来たバルーサに待っていたのは、以外な運命であった。城の入口に黒い影が立っている。
ウロビス「ほう、魂は再生したか……。」
バルーサ「おまえは!ウロビス!!」
ウロビス「久しぶりだな、バルーサ。ここまで来るとは見事だと言っておこう。」
バルーサ「たいした口の聞きようをする。ふん、どうやらこのわたしが、邪魔になったようだな。」
ウロビス「ふふふ、人間ごときに倒されたおまえなど眼中にないが新しく大魔王になられた、アレスター様の御命令でな。おまえを始末した後、この国を支配する。安心して死ぬがよい！」
バルーサ「ふざけたことを！」
魂は完全に復活したが、肉体を持たぬバルーサに勝機はない。ウロビスよりわずかに速く印を結び、魔法を唱えたバルーサは、この危機を切り抜けることに成功した。しかしバルーサは、この新たな使者に追われる身となり、魔界全体を敵にまわすこととなった。

ウォークの国(島国)

かってバルーサによって壊滅状態に追い込まれたこの国では、年に1回武術大会が行われていた。
この大会を開くことによって国の戦力を高め、再びバルーサのような魔の手が伸びてこようと太刀打ちできるようにするためである。この大会はバルーサが滅びた翌年に、いまは亡き侍従長によって提案された。
その間、数多くの強者を世に送り出したが、この3年間連続して優勝している勇者ステイルは、歴代の勝者の中でも1番の強者だと噂されていた。そして、今年の大会もあと1月と迫っていた。
ステイルの家族は、海辺の町ラピスでひっそりと暮らしていた。と言っても、彼は母親マリーとの二人暮らしである。彼の父も有名な戦士であったが、海賊との戦いで戦死した。当時大会の勝者だった彼の父は、ウォーク国近海を荒らしている海賊キャプテン・パンクの征伐に単身出向いたのだった。彼の姿を見た海賊の手下共は次々に海に逃げ込み、キャプテン・パンクとの一騎打ちとなった。そして、しばらくの格闘の後、大きな痛手を負ったパンクはサーベルを投げ出し、遂に命乞いをした。
彼が気を許した隙にパンクは、懐から短剣を取り出し切りかかったのである。こうして彼の父は命を落としたのだった。そしてステイルの祖父は、バルーサを倒したかの英雄である。つまりステイルは、彼らの血を受け継ぐ生粋の勇者なのだ。
ある日ステイルは海岸を歩いていると、一人の女の子が倒れているのを見つけた。気を失ってはいたが、怪我はないようだ。貴族階級の娘だろう、地味だが高級な衣裳と装飾品を身に付けている。衣服が傷んでいる、どこからか流れ着いたのかもしれない。ほっそりとした体つき、髪の毛は長く顔立ちは繊細であったが、わずかに疲れの表情を浮かべていた。
彼は自分の家に女の子を運び、母親は薬草と熱いスープの準備をした。しばらくすると女の子は意識を取り戻した。
「ここは……？ あなたは……だれ？」
「大丈夫だ。ここは俺の家さ。俺の名はステイル、海岸で気を失ってる君を見つけて、ここまで運んできたんだ。」「ありがとう……私の名前はティア・ローエングリン、エデルの国……そうだわ!お兄様が!みんなが!」彼女は家を飛び出そうとする。「一体どうしたんだ？落ち着いて話してみてくれないか?ほらスープでも飲めば気が安らぐぜ。」
スープを飲んで一息着いた彼女は、ゆっくりと話し始めた。「私たちの国、エデルはアレスターと名乗る大魔王に、またたく間に侵略されたのです。
呪いを架けられる者や殺される者や、多くの犠牲者を出しましたが全滅を免れるため生き残った者は国を捨てることを決心しました。そして、船に乗り込み出航しましたウォークの国を目指して……」「なんということだ。でもここがウォークの国だよ。」「そうですか。ところが船は無事出航出来たのですが、一週間後の夜空から現れた悪魔によって沈没させられてしまったのです。沈んでゆく船の上で私の兄は最後まで悪魔と戦っていましたが、呪いを架けられ連れ去られてしまい、他の人達も生きているかどうか……」「きっと生きているさ、心配しなくていい。ティア、君のお兄さんも戻ってくるよ!俺にまかせてくれ!必ず助け出す!」「でもあなたをこんな恐ろしいことに、巻き込むわけにはいきません。それに呪いを解くには、アレスターの持つムーグ石が必要だそうです。」「おそらく魔の手は、すぐこの国にも届くだろう。その大魔王とやらを叩くなら少しでも早いほうがいい。そしてムーグ石を手にいれてみせる。」「ごめんなさい……。では私もついて行きます。」「いや、君はここにいるんだ。ここなら安全だ。母さん、ティアを頼むよ。」「わかったよステイル、気を付けるんだよ。」「どうかご無事で。」
こうしてステイルはアレスターを倒すことを決心し、武術大会での賞金で船を買いウォークの国を旅立った。

ZAINSOFT
株式会社ザイン・ソフト
〒676 兵庫県高砂市米田町米田1162-1
TEL.(0794)31-7453



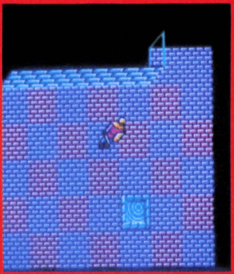
MSX2ユーザーの皆様、ごめんなさい。

お詫び

T&T・MSX2版は発売いたしません。

トンネルズ&トロールズはゲームの持つスケールが大きすぎて、1ドライブ仕様機ではとても対応しきれないということが判明いたしました。T&Tの発売を楽しみにお待ちいただいておりましたMSX2ユーザーの皆様、ごめんなさい。その代わりといってはなんですが、次回作ではMSX2ユーザーの皆様にも充分お楽しみいただけるゲームを用意いたしますので、もうしばらくお待ちください。

●PC-88版トンネルズ & トロールズの宝石商の場面で、進行が止まってしまう製品が見つかりました。

STARCRAFT
株式会社スタークラフト
〒171 東京都豊島区雑司が谷3-22-3 ☎(03)988-2988



美しさに眼を奪われてはいけない、
心を許してはいけない。
ため息の中にさえ
魔物が潜んでいる。



アドバイザー **安田 均**氏

トンネルズ＆トロールズ
カザンの戦士たち

X68000新発売！

X1・X1 turboシリーズも近日発売
PC-98シリーズ（Vシリーズ以降）
PC-88シリーズ（SR以降）
絶賛発売中！
（PC-98シリーズにはMS-DOSが必要です）

PC-98シリーズ（Vシリーズ以降）
PC-88シリーズ（SR以降）
X68000
X1・X1turboシリーズ
FMTOWNS

¥9,800（消費税別）

プログラマー募集
（パソコンゲームの経験はなくても結構です。）

入社希望の方は履歴書を、スタークラフトに直接持ち込んでくださるか、または〒171 東京都豊島区雑司が谷3-22-3 スタークラフトスタッフ募集係までお送りください。なお募集期限は1990年6月30日(土)到着のものまでとさせていただきます。面接日時はその後、直接連絡させていただきます。

お手持ちの製品にこの症状が確認されましたら、申しわけございませんがスタークラフト宛お電話をおかけください。できるだけ速やかに対処させていただきます。


監督/角川春樹
製作/「天と地と」委員会　配給/東映
天と
製作費50億
角川映画戦国超大作
6月23日、日本公開。
上杉謙信
榎木孝明
武田信玄
津川雅彦
前売券発売中
全国の書店・洋画系劇場窓口にて発売中。
(劇場窓口でお買い上げの方に戦勝・開運・学業増進の
とうばつびしゃもんてんのうおまもり
刀八毘沙門天王御守護(信貴山寺入魂
を限定プレゼントします。)
角川書店



題字/金田石城



乃　美
浅野温子



宇佐美定行
渡瀬恒彦

製作/角川春樹 大橋 渡
原作/海音寺潮五郎(角川文庫版)
脚本/鎌田敏夫 吉原 勲 角川春樹
音楽/小室哲哉(EPIC・ソニー)

海音寺潮五郎
天と地と

■単行本(上・下)　定価各1,800円
■文庫本1〜5　定価各430円
■角川コミックス 1〜5　画・石川 賢　定価各660円

(定価には消費税が含まれています。)





テクノポリスソフトが贈る
RPGを愛する君に!
Shenan Dragon
シェナン・ドラゴン
3つのロマンが君を待つ。
シェナンドラゴン。
MSX 2/2+ 6月発売
3.5"2DD2枚組
¥6,800(税別)
これがうわさのRPGカードゲームだ!!
さらわれた王女は、敵の王との婚礼を前に、何かを待っている…男性または女性の勇者となって王女を救うか、王女その人となり敵の手から逃れるか?この世界に入るとき、きみは3つの姿を自由に選択できる。また、新システム、カードゲーム方式が楽しさに拍車をかけるぞ。
テクノポリスソフトが自信を持っておくる"シェナン・ドラゴン"。挑むのはきみだ!
大好評発売中
●PC-88SR以降・5"2D3枚組・¥6,800(税別)
ほんのり色っぽさが好きな君に!
アクション風味入り
軽快アドベンチャー、登場。
「アユミ」は、軽快なストーリーが気持ちいいアドベンチャーゲームです。次々と登場する個性あふれたキャラクターたちは、きっと貴方にスパイシーな刺激を与えてくれるよ。また120枚以上のグラフィックは、アニメーションスタジオとの共同開発によって、美しいことは言うまでもなく、より立体的に迫力のある映画感覚の自信作品なのだ。さらに移動シーン、戦闘シーンに適度のアクションゲーム感覚をブレンド。バラエティーに富んだ面白さが貴方を夢中にさせることは、もう絶対まちがいない!というおすすめソフトでーす。
AYUMI
—アユミ—
PC-88SR以降(VA対応)・5"2D5枚組・¥7,800(税別)
通信販売のご案内
お近くのお店でお求めになれないときは通販で!!
●通販をお申し込みになるときは商品名、機種名、住所、氏名、年齢、電話番号を明記のうえ、下記住所まで定価+手数料200円(消費税を含む)をそえて、現金書留にてお申し込み下さい。
〒105 東京都港区新橋4-10-7 TMテクノポリスソフト通販係
TEL.03-431-1627 FAX.03-459-1748
テクノポリスソフト TECHNOPOLIS SOFT
徳間書店インターメディア(株)
〒105 東京都港区新橋4-10-7 TEL.03-435-0834

おいしい・ナンパ・しゅみれーしょん

CAN CAN Bunny きゃんきゃんバニー

きゃんきゃんバニー スペリオール

もっと自然に女の子と つきあいたい！完全攻略法！



- 昨年度ザ・No.1ねるとんソフト「きゃんきゃんバニー」のユーザー・アンケートの要望をもとに作られた、初めての完全パソコン・ナンパ・マニュアル。TTL12キャラクター分
- ソフト制作に際して血液型別女の子36人を完全取材。
- 女の子の血液型別、職業別、タイプ別徹底研究!
- この角度から攻めれば「きっと女の子と仲良くなれる」ための必勝テクニック満載。
- きゃんきゃん女の子との会話は、デジタルやオタクはダメ。
- 今すぐ使えるレトロでアナログな誘い文句がいっぱい。
- そしてキマリは、愛&H!
- カクテル・ソフトお得意のグッドなグラフィックとミュージック。そしてきゃんきゃんな女の子たち。キミのねるとんは見事ツー・ショットの◎か、はたまた

大ドンデンがえしか？

PC98VM以降、PC88SR以降対応、MSX2以降対応

①制服ギャルズ むんむんセット　②女子大生 おかわりセット　③セーラー服 ゆうやけセット

全3巻まとめて合計6,800円！

98版/88版共に好評発売中！ MSX 6/26発売

完全保存版

オリジナルでユニーク

カクテル・ソフト

フェアリーテール

東京都新宿区高田馬場1-33-14サンフラワービル

B1-B室パソコンソフト開発室内

通信販売のご案内及び、申し込み方法

- 現金書留の場合─商品名、機種、メディアを明記してカクテルソフトまでお送りください。
- 郵便振替の場合─郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号・東京0-91780
カクテルソフトまでお申し込みください。



写真はPC9801上のものです。

うろつき童子

―大ヒット原作、アニメ、ビデオを見事にアダルトゲーム化―

画面グラフィック243枚！音楽30曲！空前のアダルト！

AD（アダルト）ソフトNo.1-フェアリーテールの総力をかけた！大ヒット原作アニメ・ビデオの完全アダルト・ゲーム化。これでもかの大胆シーンと凶悪場面。ついにADソフトにも極悪ストーリーが持ち込まれた！
88SR以降版 アダルト初のディスク6枚組！

横浜、私立名神学園。いまここに3000年の時の流れを超えた壮絶なドラマが展開する。世界は三界で構成されている。伝説では3000年に一度の人間界・獣人界・魔界とを統一し、そこに楽園を創造する超神が人間界より誕生するという。果たしてその伝説の真偽は？また超神は南雲なのか？はたまた学園のアイドル明美の運命は？
コミック、アニメ・ビデオで異例の大ヒット！魔人・獣人が学園を舞台に縦横無尽に暴れまくる、ニューエイジ・スーパー・ストーリー・ゲーム。どこまで君は超神にせまれるか!!
原作／前田 俊夫　ワニマガジン社刊　総発売元・ソフトベンダータケル

PC98VM～／PC88SR～
MSX2～／X68000名機種対応版
快調制作中各機種定価6,800円
98版／88版大好評発売中！
MSX2, X68各6月下旬発売

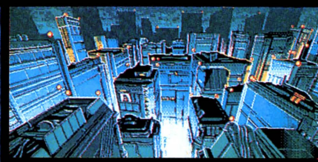
通信販売のご案内及び、申し込み方法

●現金書留の場合―商品名、機種、メディアを明記してフェアリーテールまでお送りください。
●郵便振替の場合―郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号・東京7-140574 フェアリーテールまでお申し込みください。

総販売元 ブラザー工業(株)
ユニークでオリジナル
フェアリーテール
FAIRYTALE
東京都新宿区高田馬場1-33-14サンフラワービル
B1-B室パソコンソフト開発室内

失われし貴婦人よ…。
貴女の旅はまだ終わっていなかったのか!?







原作・総監督
麻宮騎亜
（角川書店・コミックコンプ好評連載中）

SILENT

GAINAXの極美アートが実現した
サイバーサイキックSFアドベンチャーゲーム

サイレントメビウス

ディスク6枚組（予定） 定価¥14,800（税抜）
PC9801版 8月10日 発売予定

CYBERNETIC HI-SCHOOL
電脳学園シリーズ

対応機種
●PC8801SR以降 5'2D（4枚組） FM音源・マウス対応 アナログRGBモニタ限定●PC9801VM以降 5'2HD／3.5'2HD（4枚組） FM音源・マウス対応 アナログRGBモニタ限定 VM及びUVは要16色ボード
※シナリオⅠの98版のみ要MS-DOS要640

●電脳学園シナリオⅠ ●98版 ●88版 ●MSX2/MSX2+版



甘いヴェールに包まれた秘密の花園〝電脳学園〟。その男子禁制の門が三千年ぶりに開かれた！ 特別受講生として選ばれたキミに、学園きっての美少女三名が愛と知性の特別授業。繰り出される《SF&オタククイズ》に美事答えると、彼女たちは感激のあまり♡♡♡!?



●電脳学園Ⅱ ハイウェイバスター!! ●98版 ●88版

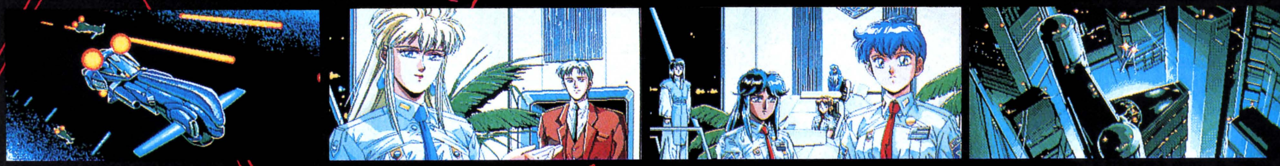


首都高速を炎に染める謎のエアバイクライダーを追え！ 大好評のクイズゲーム第二弾は《乗り物・交通法規クイズ編》だッ!! キャラデザイナーに新田真子・明貴美加・菊池通隆を迎え、可愛さ10倍・H度100倍！ 興奮度はレッドゾーンぶっちぎりだぜ!!



AMPの美女5人が114年の謎に挑む!

宙に浮く沈没船は妖魔招喚の前兆か!
1912年、処女航海中に氷山と激突し大西洋深海の骸となった豪華客船〝タイタニック号〟。
深き眠りについたはずのこの船が、突如2026年の東京上空に出現した!
114年間に亘る長き航海の秘密とは？
謎を満載したタイタニックに、AMPの美女たちが最後の乗客として乗船する!



作画監督
菊池通隆

MÖBIUS

現在予約受付中！　ゼネプロへ予約お申し込みのかた先着1000名様に限定予約特典をプレゼント！　早い者勝ちだゾ！

サイレントメビウスのご予約は

☎0422-22-1980 平日12:00〜19:00

①上記の番号へお電話下さい。お客様のお名前・ご住所・お電話番号をお聞きし、予約登録させていただきます。②商品は、宅急便の代金引き換えサービスによって、発売後1週間程度でお客様へ届きます。代金の¥14,800を支払って、商品をお受け取りください。③特典は商品と一緒にお送りいたします。☆予約特典は当社の通販をご利用のかたのみの限定です。また、ご自宅にお電話のない方の予約申し込みはお受けできません。あらかじめ御了承ください。

KB★当社の商品は［PC-286シリーズ］に対応しています。また、98/286シリーズのラップトップ型及び88VAのみ、動作は保証いたしかねます。●MSX2/2+ 3.5"2DD(2枚組) 要RAM64KB、要VRAM128KB ジョイスティック・ジョイマウス対応

大好評発売中
各¥8800［税抜］

●コンプリートガンバスター

唯一無比の〝トップをねらえ！〟設定資料＋アート集として大人気！ 限定少部数の上、一般書店では販売しておりません。弊社にお早目にお申し込みください。

残部僅少

¥1800［税込］
送料¥500

●電脳学園III トップをねらえ! ●98版 ●88版



超人気OVA〝トップをねらえ！〟が、アニメスタッフの手により堂々のゲーム化！全宇宙生死の鍵〝ガンマスター〟を手に入れるのだ！　ライバルはあのユング・カズミ・ノリコの三人娘、奇問珍問で迫り来る！はっきりいってアニメよりHだッ!!



●X68K版〝ガンバスター〟シューティングゲーム開発開始！

通信販売のお申し込みは

Ⓐ電話でのお申し込みは

☎0422-22-1980まで

○早くて確実しかもお手軽！　宅急便の代金引き換えサービスを利用したテレホンショッピングを平日12:00〜19:00の間受け付けています。面倒な送金作業が無く、代金は商品と引き換えに支払うだけ。ゼヒご利用ください。※ご自宅に電話の無いかたは利用できません。また代金、送料の他に手数料¥500がかかります。

Ⓑ郵便によるお申し込みは

○ご希望の商品名と数量、そしてお客様のご氏名・ご住所・お電話番号をご明記の上、弊社まで現金書留・郵便為替・郵便振替のいずれかでお申し込みください。
■郵便振替番号：東京8-350836／加入者名：株ゼネラルプロダクツ
※送料はA、Bいずれの場合も1回¥500。¥5000以上お買い上げの方には無料サービス！

〒180 東京都武蔵野市吉祥寺東町2-7-1 2F
株式会社ゼネラルプロダクツ

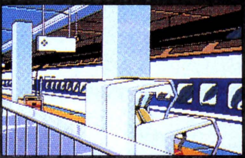














DE

「アドベンチャー」……そう、ゲームの中で本当に冒険がし

アドベンチャーゲームは、「めんどくさい」、「すぐに飽きる」、「うっ
ない」、「2、3時間で終ってしまう」、「はっきり言って、つまらない」…

●とにかく画面にご注目してください／…画面の2/3を占める大きなサイズのビジュアル画面…もちろん、サイズだけではありません。グラフィック画面の質がアドベンチャーゲームにおいて命と考えるエルフでは、一枚、一枚に愛情と体力をこめて、丁寧に仕上げました。

●とにかく、これでもか、これでもか、と言うくらいに美少女達が多数登場します。どの女の子も個性的で、かわいい女の子ばかりです……そしてお楽しみ画面もふだんに、ゲームが進めば進ほど過激になっていきます。

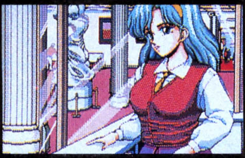
●シナリオがアドベンチャーゲームにおいて心臓に匹敵すると考えるエルフでは、練りに練り、考えに考え、ユーザーの方々に満足していただける事を第一に考え、仕上げました。…かと言いまして、難しいゲームに仕上げたわけではありません。次々とページをめくるように物語りが進行していき、ユーザーの皆様を途中であきらめるような気分にさせない様、バランスよく作られています。目の前に新しい画面が次々と展開していく事でしょう。

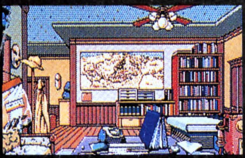
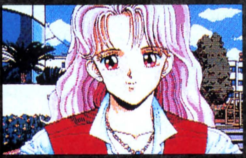
●もちろんグラフィック、シナリオだけではありません。物語りを盛り上げる為に不可欠なFM音源によるBGM、効果音（MSX版は内蔵PSG音源のみ対応）も ふんだんに取り入れられています。

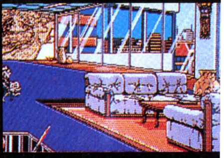
●このゲームをやり終ったあなたは、その膨大なメッセー
ジの量に、きっと驚いた事でしょう…アドベンチャーゲー
ムにありがちな、何度行っても同じ事しか喋らないとい
違和感を極力なくすように、とにかくメッセージの量を
やしました、ギャグありシリアスありの楽しい会話を心ゆ
までお楽しみください。

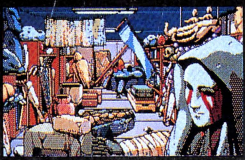
●操作性も格段に向上しています。キーボードによる操
はもちろんの事、98版ではマウスに、MSX版ではジョ
スティックに対応しました。

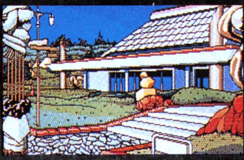
●大好評のスペシャルディスクも、当然の事ながらもれ
くついています。「女の子が登場するシーンをもう一度
るモード、「ゲームに使われている音楽を聞くモード」は
ちろんの事、今回は98版のみ「トレースモード」を追加
ました。このトレースモードというのは、な、なんと、「今ま
自分が行動してきた事をそのまま最初からもう一度見
る」という脅威のモードです。ゲームをセーブして、次に
ーム再開したのが一週間後だった…これでは今までの
トーリーも忘れてしまいます。その時にこのモードをご
用いただければ、スペースキーを押すだけで、今まで自
がとってきた行動を最初からセーブした所まで復習し
くれます。









18人の少女達がくりひろげるちょっとHなBASEBALL
美少女BASEBALL CARD GAME
DOKIDOKI
Card League
●NEC PC-8801(SR以降)
シリーズDISK 3枚組
●NEC PC-9801(VM以降)
DISK 2枚組
好評発売中5,800円
●MSX2 3.5″2DD
●X68000 5″2HD
発売予定
19××年・冬。地球の運命を変える
出来事が起こった。
不思議な形の宇宙船に乗った
異星人が飛来したのだ。
ADULT-ROLE-PLAYING-GAME
トワイライトゾーン
特別編
●PC-88SR以降AV対応
PC-98 5″2HD・5″2DD・3.5″2HD MSX2 3.5″2DD
好評発売中 ——— 各¥7,800
X68000 5″2HD 近日発売予定。
〔おんな(敵キャラ)108人登場!〕
スペースシューティングゲーム
〈バーミリオン〉
VERMILION
PC-9801 5″2DD・3.5″2DD新発売……¥6,800
PC-88好評発売中
〈愛機〉バーミリオン5で戦闘開始!
■全6ステージ、高速スクロール!自信の無い方は4MHzでマニュアルウエイトをお掛け下さい。
■2面目より上下に設置された武器をミサイル→レーザー→バルカン砲とプレイ中に変更可能、敵に合った武器の使いこなしが攻略ポイントです。
■ステージ間でのデーターセーブ可能。
■オープニングはもちろん、ステージ間のビジュアルシーンがプレイを盛り上げます。
■果たしてあなたはアステロイド、プロミネンスエリア等をくぐり抜け、11隻のバトルシップとラストステージの巨大空母と、合間見えることができるか!!
ADULT-ROLE-PLAYING-GAME
TWILIGHT ZONE III
長くて甘い夜
■開発機種/PC-88R/H/A/E版、PC-9801/3.5″2DD、PC-98/5″2DD、X1turbo/5″2D、MSX2/3.5″2DD、X68000 各¥7,800
人類は生殖能力を失った。そして罪なことに
人造人間(イミテーション)を
創り始めた。
イミテーションは愛せない
グレイト初のセクシーハードボイルドAVG
PC-8801SR以降、X1turbo、FM-77AVシリーズ/3.5″2DD、PC-9801/3.5″2DD・5″2DD・5″2HD、MSX2、X68000
各¥6,800
GIRLS PARADISE
ガールズ・パラダイス
楽園の天使たち
PC-88R/H/A/E版
(5″2D 5枚組) ¥7,800
PC-98シリーズ(3.5″,5″)、FM77/AVシリーズ、X1turbo、MSX2/3.5″2DD、X68000
『アブナイ学園編』
気分は、ぱすてる・たっち!!
あだると あどべんちゃーゲーム
PC-88(5″2D 4枚組) ¥7,800
PC-98(5″2HD、3.5″2HD)MSX2、X68000
●お求めはお近くのパソコンショップで、通信販売をご希望の場合は使用機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、当社まで現金書留でお申し込み下さい(送料無料)。
当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為・及び賃貸(レンタル)行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。
GREAT グレイト株式会社
大阪市浪速区塩草3丁目3-26 〒556 ☎(06)561-2211(池永ビル)

All Star Line Up!

コンプコミックス・コンプコミックスDX・ソーサリアンシリーズ続々刊行! 毎月5日 感動的発売

コンプコミックスDX　A5判　890円(税込)


サイレント メビウス1　麻宮騎亜


精霊伝説 ヒューディー1　大野安之


精霊伝説 ヒューディー2　大野安之


ドラゴンウォーズ　杉田流仙


エルデガイン1　円 英智


イース1　羽衣 翔


地球防衛少女 イコちゃん1　あさりよしとお

◀近日発売!

コンプコミックス


宇宙英雄物語1　伊東岳彦

コンプコミックス　B6判　490円(税込)


宇宙英雄物語2　伊東岳彦


1・2・3で キメてあげる1　大宮直依

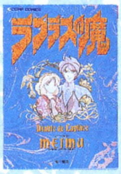

1・2・3で キメてあげる2　大宮直依


ちぇりー げいる金1　中津賢也


中津賢也傑作集 てっぺー参上　中津賢也


刑事剣士 Xカリバー1　藤原昌幸


刑事剣士 Xカリバー2　藤原昌幸


ラプラスの魔　MEIMU


MEIMU傑作集 卒業写真　MEIMU


ヤンキー1　山本よしふみ


ヤンキー2　山本よしふみ


トンガリポテチ　中村光信


ストライダー飛竜　柴哲朗:脚本 和田たつみ


爆走CITY　宇治谷順:原作 田中正仁

ドラゴンコミックスソーサリアンシリーズ


失われた タリスマン　吉富昭仁


紅玉の謎　八雲ひろし

ドラゴンコミックスソーサリアンシリーズ　B6判　490円(税込)


暗黒の魔道士　羽衣 翔


不老長寿の水　迎 夏生


メデューサの首　豊島ゆーさく


天の神々たち　真鍋譲治


呪われたオアシス　沢田 翔


盗賊達の塔　久保田真二


氷の洞窟　河本ひろし


呪われた クィーンマリー号　吉富昭仁

角川書店

SOFT EXPRESS

SOFT TOP

⇧急上昇 ↑上昇	先月の順位	ソフト名	メーカー名	種類
1	1	エメラルド・ドラゴン	バショウ・ハウス	
2	2	三國志Ⅱ	光　栄	
↑3	4	ロードス島戦記	ハミングバードソフト	
↑4	6	ウィザードリィ	アスキー	
5	3	ドラゴンスレイヤーⅥ	日本ファルコム	
6	5	ソーサリアン	日本ファルコム	
7	7	イースⅡ	日本ファルコム	
8	8	ワンダラーズ フロム イース	日本ファルコム	
↑8	10	イース	日本ファルコム	
⇧10	—	ポピュラス	イマジニア	
11	9	三國志	光　栄	
↑12	14	ダンジョン・マスター	ビクター音楽産業・富士通	
⇧12	17	ドラゴン・ナイト	エルフ	
⇧14	—	信長の野望・戦国群雄伝	光　栄	
15	13	ブライ 上巻	リバーヒルソフト	
16	11	ルーンワース	T&Eソフト	
↑17	19	スナッチャー	コナミ	
18	12	キャンペーン版　大戦略Ⅱ	システムソフト	
↑19	—	大戦略Ⅲ	システムソフト	
↑20	—	電脳学園Ⅲ トップをねらえ！	ゼネラルプロダクツ	

 イラスト／夢来鳥ねむ

●集計対象：2000人（4月8日〜5月7日）

ちょっとうっとうしい梅雨の季節。みんな、元気にしてるかな。さて、今月のリーダーズTOP20は、あい変わらず『エメラルド・ドラゴン』が首位をキープ。『V』のおかげで『ウィザードリィ』も4位に浮上。話題の『ポピュラス』は10位に初登場と元気だ。でも日本ファルコム勢に元気がないのが、気になるぞ。



読者が選ぶ 20

総得票数	得票数
936	360
484	188
428	151
304	115
379	110
340	104
326	93
192	59
194	59
46	46
200	45
73	39
115	39
78	32
120	29
121	27
48	26
103	24
23	23
22	22

読者の告白 このソフトが好きっ!

ドラゴンスレイヤーVI
(日本ファルコム)

去年の12月から待つこと4カ月。やっとこ98版の『ドラスレVI』が発売された。ＰＣ88ユーザーの友だちの「オレ、もう終わったから、やらせてやるぜ」という甘い誘惑に耳をふさぎ、ガマンするのはものすごくつらかったけれど、そのぶんＰＣ98版を手にしたときの喜びはとても大きかった。その日から僕は、寝る間も惜しんで『ドラスレVI』をプレイした(ちょっと大げさかな？)。３日後、感動のエンディングを見ながら、僕は「これで終わりなの？」と思った。そう、あまりにもゲームのテンポがよすぎて、かえってものたりなさを感じてしまったのだ。おもしろすぎるのも問題ということなのだろうか？というわけで、僕はいま、設定を「ぢごく」にして遊んでます。

東京都・鈴木雅昭



▲ともかくプレイヤーに親切なんだよね

●読者からのひと言募集中●

リーダーズＴＯＰ20では、読者の皆さんからの「このソフトが好きっ！」へのお便りをお待ちしています。キミの大好きなソフトについて自由に書いてね。字数は300字程度。あて先は、
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷ＫＴビル　コンプティーク
「ＴＯＰ20このソフトが好きっ！」係

▶21～30位までの順位

順位	ソフト名	順位	ソフト名
21	サーク	25	マスターオブモンスターズ
22	ブルトン・レイ	27	ファースト・クィーン
23	スーパー大戦略	27	ロボクラッシュ
23	天下統一	29	テトリス
25	遙かなるオーガスタ	29	プール・オブ・レイディアンス

RPG ロールプレイング　SLG シミュレーション　AVG アドベンチャー　ACT アクション　SPT スポーツ　TBL テーブル、パズル　ETC ディスクマガジン、他

Soft Sales Top 20

いま売れているソフトはこれっ!!

ソフトセールストップ20は、全国の調査協力店からの情報から、ソフトの売れ行きの人気ベスト20をセレクションっ!（今回は4月1日から30日までのデータを集計したものです）

順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名	対応機種	値段
1	2	三國志Ⅱ	光栄	PC98,PC88SR,MSX2,X1t	14800～17200円(5D,3.5D,R)
2	1	ポピュラス	イマジニア	PC98,X68000	9800円(5D,3.5D)
3	—	ドラゴンスレイヤーⅥ	日本ファルコム	PC98,PC88SR	8700円(5D,3.5D)
4	12	遙かなるオーガスタ	T&Eソフト	PC98,FM TOWNS	12800円(5D,3.5D,CD)
5	3	ダンジョン・マスター	ビクター音楽産業 富士通	PC98,X68000 FM TOWNS	9800円(5D,3.5D) 8800円(CD)
6	7	エイトレイクス・ゴルフ・クラブ	T&Eソフト	PC98	4800円(5D,3.5D)
7	—	ディスクステーション5月号	コンパイル	MSX2(+)	1940円(3.5D)
8	15	ブライ　上巻	リバーヒルソフト	PC98,PC88SR,MSX2,FM TOWNS	8800～9800円(5D,3.5D,CD)
9	10	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	PC98,PC88SR/VA,MSX2,X1t,X68000,FM77AV	9800～14200円(5D,3.5D,R)
10	9	ドラゴン・ナイト	エルフ	PC98,PC88SR,MSX2	6800円(5D,3.5D)
11	—	ルーンワース	T&Eソフト	PC98,PC88SR,MSX2	8800円(5D,3.5D)
12	16	キャンペーン版 大戦略Ⅱ	システムソフト	PC98,PC88SR	8800～9800円(5D,3.5D)
13	5	ワンダラーズ フロム イース	日本ファルコム	PC98,PC88SR,MSX2,X68000	8700円(5D,3.5D)
14	4	ロードス島戦記	ハミングバードソフト	PC98,PC88VA,MSX2	9800円(5D,3.5D)
15	8	トンネルズ & トロールズ	スタークラフト	PC98,PC88SR	9800円(5D,3.5D)
16	17	バトル	ジー・エー・エム	PC98	12800円(5D,3.5D)
17	18	グラナダ	ウルフチーム	X68000	8800円(5D)
18	11	FOXY	エルフ	PC98,PC88SR	6800円(5D)
19	19	ファー・サイド・ムーン	アートディンク	PC98,X68000	9500円(5D,3.5D)
20	20	ミスティ・ブルー	エニックス	PC88SR	8800円(5D)

●とくに記載のないかぎり、価格は消費税を含みません

総合分析

今月のセールスＴＯＰ20のいちばんのニュースは『ドラゴンスレイヤーⅥ』の返り咲き３位ランクインだ。ＰＣ98ユーザーが首を長くして待っていたのがよくわかる人気ぶりだね。さらにＰＣ98ノート専用対応版も発売されるそうだよ。最近は、安いし持ち運べるので大人気のノートブックタイプのパソコン。４位の『遙かなるオーガスタ』はじめ、いろいろと専用対応版が発表されているよね。２位の『ポピュラス』もこの６月には専用版が発売になるぞ。ところで、今月のチャートを見ると、ＭＳＸ２やＰＣ88などの８ビットのみに対応したソフトはわずかに『ディスクステーション』と『ミスティ・ブルー』の２作だけ。16ビットパソコンは、もうゲームソフトの世界でも標準になったかな。みんなは、どんなパソコンでゲームを楽しんでいるのかな。



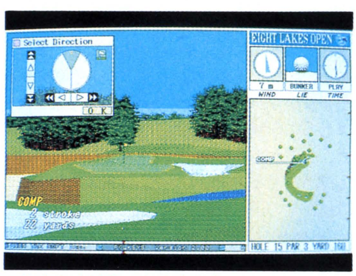
今月のチャート　移植ソフト

今月は光栄の『三國志Ⅱ』が一気に対応機種を増やして堂々の１位。そろそろボクも買おうかなってところ。一方３位の『ドラスレⅥ』はＰＣ98版の登場で３位に。ＰＣ98版の登場はほかにも『ルーンワース』、『キャンペーン版大戦略Ⅱ』などがあるぞ。そのほかでは『ワンダラーズ フロム イース』がＸ68Ｋ。ピークは過ぎちゃったみたいだけど、『ロードス島戦記』のＭＳＸ２版登場など、移植版の登場で返り咲きしたり、ランクアップしたソフトがめだつね。以前は、ソフトの移植は少なくて、「遊びたいのに、ボクのパソコンでは動かないよ～」とくやしい思いをしたけれど、最近はそういうことが少なくなってうれしいよね。ソフトハウスの対応の早さに感謝！

1	三國志Ⅱ
3	ドラゴンスレイヤーⅥ
4	遙かなるオーガスタ
8	ブライ　上巻
11	ルーンワース

今月の注目株　遙かなるオーガスタ&エイトレイクスGC

今月の注目株は、追加コースともども大人気を続けているＴ＆Ｅソフトの３Ｄゴルフゲーム『遙かなるオーガスタ』と『エイトレイクス・ゴルフ・クラブ』だ。なんといってもリアル！　このひと言に尽きるよね。おまけに本格的な３Ｄ表示がこんなにスムーズに楽しめるなんてすごい。ちなみに友だちのゴルフ大好き人間に遊ばせてみたら、「これはすごい。イメージトレーニングにぴったり」といって、ＰＣ98と、このソフトをいきなり買ってしまったぞ。もし、君のパソコンがＰＣ98か、FM TOWNSか、Ｘ68Ｋだったら、ぜひプレイしてみて。



▲ともかく絶品。おすすめ！

The タケル情報

4月セールスTOP10

ソフトの自動販売機、ソフトベンダータケルのランキングを紹介。セールスＴＯＰ20とあわせて、ソフト選択の参考にしてね。

1	セレクテッド ソーサリアン3（タケルソフト）
2	大戦略Ⅲ拡張マップエディタディスク（つぼイノリオ商店）
3	天九牌Special 桃源の宴2女子校生編（スタジオパンサー）
4	バカスカウォーズ（ログインソフト）
5	セレクテッド ソーサリアン2（タケルソフト）
6	Dante（MSXマガジン）
7	ギルガメッシュ ソーサリアン（タケルソフト）
8	野球道Ⅱ（タケルソフト）
9	麻雀狂時代SPECIAL PARTⅡ（マイクロネット）
10	電脳学園Ⅲ トップをねらえ！（ゼネラルプロダクツ）

〈４月１日～４月30日〉

●調査協力店●

●ヤマギワソフトショップ	☎03-253-2111	●ロケット千葉店	☎0472-47-0050	●電巧堂チェーン青森本店	☎0177-23-2356
●LAOX新宿店	☎03-350-1241	●パソコンショップ・シグマ	☎052-251-8334	●電巧堂チェーン山形七日町本店	☎0236-23-1055
●富士音響	☎03-255-7846	●カトー無線	☎052-264-1534	●Pic万代店	☎025-243-5135
●COM	☎03-251-1523	●コンピュータ専門店テクノ	☎052-581-1241	●Pic小針店	☎025-233-5791
●SHINKO	☎03-255-0450	●J&Pテクノランド	☎06-634-1211	●ユニードショッパーズダイエー福岡	☎092-721-5411
●池袋WAVE 5Fソフトハウス	☎03-5992-8627	●J&Pメディアランド	☎06-634-1511	●カホ福岡店マイコンセンター	☎092-714-5155
●J&P渋谷店	☎03-496-4141	●J&P高槻店	☎0726-85-1212	●カホ大牟田さんえい店	☎0944-55-7005
●J&P八王子店	☎0426-26-4141	●J&P和歌山店	☎0734-28-1441	●ベスト電気マイコンセンター	☎092-781-7131
●J&P町田店	☎0427-23-1313	●J&P姫路店	☎0792-22-1221	●トキハデパートマイコンセンター	☎0975-38-1111

ソフトハウスおじゃまし隊

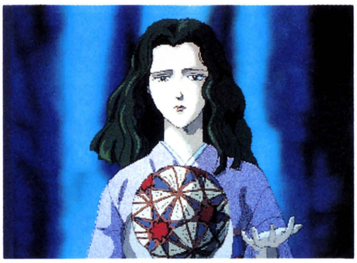
データウエストは花博のそばの巻



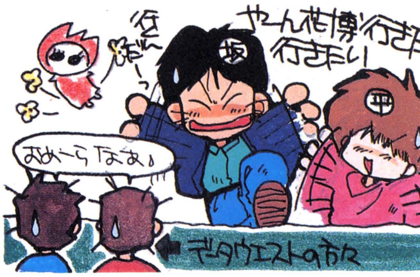
▲くやしいから入口で記念写真だけ撮ってきた

今年のゴールデンウィークはちょっと天気がぐずつき気味だったようだが、それでもほぼ1週間まるまるのお休みを力いっぱい遊びまくった諸君は多いことだろう。この取材は、そんなGWを目前に日本中がウキウキ、ソワソワのよく晴れた日、場所はあの「花博」会場から車で10分という、大阪・放出(はなてん)で行われたのであった。

京橋駅から花博へ向かう楽しげな人の流れに逆らい、放出の街にたどり着いた一行は、迎えてくれたデータウエストの皆さまに「もう花博には行きましたか？」といきなり詰問(きつもん)！「忙しくてそれどころじゃありませんよォ」とのお答えに、ようやく取材に身を入れることができたりして……。



▲猟奇っぽい独特な世界にどっぷりハマリそう



さて、そのお忙しの原因といえば、話題のDAPS(アニメシステム)をフルに生かした新作AVG『AYA』である。女性の頭がズルむけるデモ・アニメもなかなかインパクトあったけど、ゲームのラストに20分ノンストップで展開するアニメシーンはハンパじゃないぞ。TOWNSもこれだけ機能を生かしてもらえれば本望ってもんだ。詳しい話はP.68～69で紹介するぞォ！



アスキー
『ウィザードリィV』発売！『ウィザードリィ』のニューウェーブ、新システムと目を見張るモンスターグラフィックを引っさげ、ついに6月8日発売！　生まれ変わった『ウィザードリィV』の驚愕の世界にフリークもそうでない人もハマッてください。

アーテック
4月に入社した新入社員のひとりが最短記録で辞めてしまいました。おそらくウチの超いい加減な体質が合わなかったのでしょう。そんなわけで、即戦力の高性能プログラマー募集中。ただし、いっとくけど本当にいい加減だから、そのへんのところよく考慮してね。

アートディンク
アートディンクサンクスフェア期間中最後の新作『栄冠は君に・高校野球全国大会』は、順調に開発が進んでいます。みごと日本一になったユーザーの中から抽選で真紅の優勝旗をプレゼント。7月発売ですので、もうしばらくお待ちください。

アリス・ソフト
当社が全総力をあげてつくり上げた『RanceII ―反逆の少女達―』もうプレイしていただけましたか？じつはね、アリス・ソフトのみんなは、力を使い果たして、いま充電中なの。でもそのうちにまた、すごいソフトを開発しますから、みなさん期待してね。

アルシスソフトウェア
最近、いろんな問い合わせが多くなってきました。アルシスもたくさんのタイトルを制作しているので、質問に答えるだけでもたいへんです。でも、ご意見やご希望を聞けるのがとっても楽しみなので、どしどしお便りをお寄せください。イラストも大歓迎ですよ！

ウインキーソフト
先日、花博へ行ってきました。平日だというのに、人また人の混雑で、とてもじゃないがパビリオンの5、6もまわるのが精いっぱいでした。ただ、夕方から夜になると少しは人も減ってくるので、これから行く人は、その辺の時間を狙ってみるのがいいかも知れない。

ウルフチーム
6月です。6月といえば梅雨。シトシトと鮮やかな紫陽花に降りそそぐのを見るのも風情があっておつなもんです。紫陽花といえばしんなりしてきた切り花は茎の切り口を火であぶると長持ちするそうです。ガラにもなく風流してるスタッフでした。

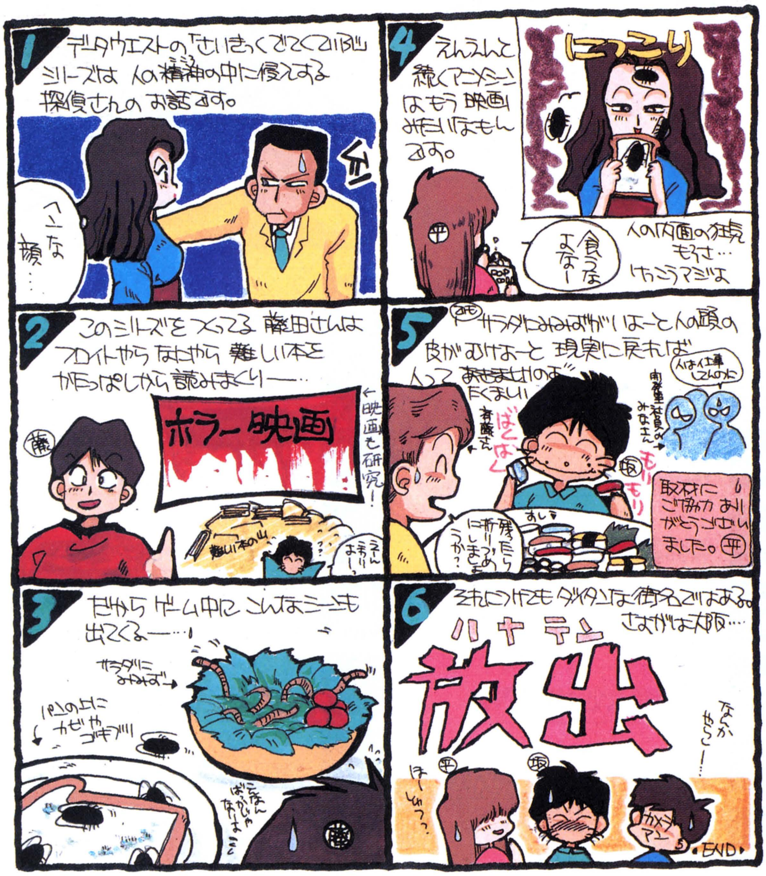
エス・ピー・エス
当社開発の『HOST PRO 68K』をご愛用中の各HOST局のSYSOP様へ、ご連絡します。このたび、より機能がアップされ、ユーザー登録を完了された方へバージョンアップサービス中です。まだの方は、お早めに愛用者カードをお送りください。

エニックス
PC98で好評発売中の『46億年物語』。もうプレイしてくれたかな？『THE 進化論』という副題がついていると難しそうだけれど、実際はRPG感覚で楽しめる親しみやすいゲームですから、ぜひ一度、お試しくださいね。

クリスタルソフト
最新作『クリムゾンIII』PC88版は、爆発的売れ行きを示し、品切れ店続出で、ユーザーの皆さまにたいへんご迷惑をおかけしております。なんて、いまはまだ、デバッグのまっ最中、まだ遊んでない人は、ショップに急行！　ちゃんと売ってるからぜひ買ってねん。

クレスト
みなさん最近私たちのことをお忘れではありませんかぁー！　このところソフトを出していないから、存在が薄くなっているような……。これはいかん！　新作ソフトは、いま制作中だが少々遅れぎみ。新作出すまで『クライシス』や『デリンジャー』やって、マッテテネ。

呉ソフトウェア工房
5月12日に『DUEL 98』が発売になりました。PC88版よりたくさんグレードアップしてますよ。もう遊んでくれましたか？　まだの人、ぜひ遊んでください。『ファースト・クィーンII』の開発が進んでます。RPGファンの方、もう少し待っててね。



SOFT EXPRESS

プレゼント

データウエストからのプレゼントは、花博会場前記念撮影ツアー……なわけはなくてぇ、なんと『AYA』の店頭デモ用CDなのである（3名様ね）。ふつうじゃ手に入らない貴重もんだぞ。FM TOWNSばっかりずるいってえ人には『Misty』のシールでどーだ（10名様）。



▲TOWNSのファンならマシンを持ってなくても可！

〈あて先〉
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル コンプティーク編集部
「おじゃまし隊」プレゼント係

ゲームアーツ

申〜し訳ありません。もうすぐもうすぐといい続けてはや○カ月。ついに『ハラキリ』PC88 SR版を発売できる日がやってきました。それとFM TOWNS版『ファミスタ'90』、PC98 NOTE版『雀皇登竜門』。待っていてくれた皆さん。どうもありがとう。

光　栄

『大航海時代』が、現在好評発売中です。ポルトガル帆船艦隊の提督となり、全世界を舞台に冒険を繰り広げます。CD-ROMドライブ完全対応。PC88 SR以降、5"2D 4枚組、9800円です。好評のwithサウンドウェア付きは、12200円。

工画堂スタジオ

『ラ・ヴァルー』のMSX 2版がようやく完成。長い間お待たせして本当に申し訳ないと思ってます。MSX 2への移植は、さらに『シュヴァルツシルトⅡ』が控えています。ひとつずつ工画堂の魅力を感じてください。さて、季節はいよいよ夏に突入。外でバンバン遊びましょう。

コスモス・コンピューター

不朽の名作『億万長者』がいよいよ帰ってくる。君の知性と勇気が試されるときだ。現実の社会の荒波はつらく深く厳しい。そして誰もその生き方は教えてはくれない。さあ君ならどう生きていくか。現代資本主義の荒野のなかを……。『億万長者Ⅱ』近日発売！

コナミ

梅雨はじめじめべたべたで、ど〜もブルーな気持ちになりがちだ。んがしかし、今年は例年とひと味ちがうぜ。なぜならば、X68K版の『クォース』があるからだ！ 今年の梅雨は『クォース』の対戦モードで君の熱いハートに青春のワンツーパンチだぜ！ BABY！

ザインソフト

全国のX68Kユーザー諸君！ 喜んでくれたまえ！・3本続くX68Kのタイトルを紹介しよう。第1弾ファンタジーアクション『バルーサの逆襲』、第2弾ゲーム開発にぜひ！ 本格派グラフィックツールの『G・ツール』。第3弾は『REINFORCER』だ！

ジー・エー・エム

行者ニンニク、またの名を山ネギ。別名アイヌネギ、キビチョロともいう。北海道の山菜でジンギスカン鍋に混ぜて焼くとうまい。機会があったら、キミもぜひどうだ！

システムサコム

今年も早いもので半分が過ぎ去ってしまいましたね〜。おまけに、もうすぐ夏！ 遊びのプランは練ってるかな？ そりゃ外で遊ぶのもいいけど、ゲームもお忘れなく！ X68K用『ジェミニウィング』クーラーのきいた部屋で楽しむのも、いいんじゃない？

システムソフト

『パズルトピア』名パズルデザイナー芦ヶ原伸之氏を迎え、定番パズルからオリジナルのパズルまで約20種類収録しています。『上海Ⅱ』、『銀河』とはひと味もふた味もちがう本格的思考型パズル集です。『インペリアル・フォース』もよろしく！

ジャスト

先月号でこの原稿を見てくださったユーザーのみなさん、ごめんなさい。5月に発売予定だった『天使たちの午後・番外編Ⅲ』が大幅に遅れ、6月上旬となってしまった！ この原稿がみなさんのお手元に届くころ、きっと『番外Ⅲ』が発売してます。ぜひ買ってね♥

シンキングラビット

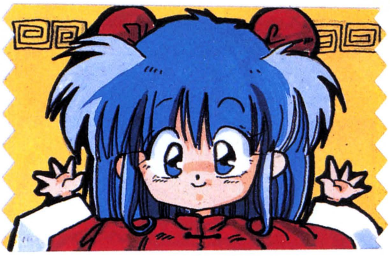
ただいま倉庫番スタッフは頭を悩ませております。というのも全国から寄せられた新作倉庫面募集作品が傑作、秀作ぞろいのせいなんです。あなたもぜひ『倉庫番リベンジ／ユーザー逆襲編』に参加してスタッフを逆襲してください。期待してますよ！

スキャップトラスト

アメリカに移住していた友人が帰国して、みやげ話に花が咲いた今日このごろ。アメリカなんてキャー、トレンディ、と思いきや、本人いわく早く東京に帰って思いきり遊びたかったとか……。う〜ん、やっぱりここで『紫禁城』してたほうがいいってことか。と思った。

☞「ソフトハウス伝言板」は次のページに続くのだ

New Soft最前線



新作、移植ソフトの発売情報の先取りコーナーだよー。なお、情報は5月16日現在なので、発売日等の変更にご注意ー!! また、価格にはとくに記載のないかぎり消費税は含まれてないからねっ。

新作ソフト

SLG インペリアル・フォース
PC9801・8800円
システムソフト 6月予定

RPG ウルティマV
PC9801,PC88VA,X68000・各9800円
ポニーキャニオン 7月21日

SPT 栄冠は君に ―高校野球全国大会―
PC9801V・9500円
アートディンク 7月14日

RPG エフェラ&ジュリオラ
PC8801SR・価格未定
ブレイン・グレイ 発売日未定

SLG MSフィールド機動戦士ガンダム・プラスキット
MSX2・3500円[税込]
ブラザー工業タケル事務局 7月14日

AVG 黄金の羅針盤
PC9801・価格未定
リバーヒルソフト 発売日未定

SLG 億万長者II
PC9801・価格未定
コスモス・コンピューター 発売日未定

SLG 銀河英雄伝説II
PC9801・価格未定
ボーステック 発売日未定

RPG クォータースタッフ
PC9801・価格未定
スタークラフト 6月末

ACT 幻獣鬼
X68000・価格未定
T&Eソフト 発売日未定

RPG XaKII
PC8801・価格未定
マイクロキャビン 9月予定

ACT ジェミニウイング
X68000・8800円
システムサコム 7月上旬

RPG セレクテッド・ソーサリアン5
PC98,PC88SR/VA,X1t・各2900円[税込]
ブラザー工業タケル事務局 7月下旬

ACT ソリッド・スネーク
MSX2・7800円
コナミ 7月20日

RPG ティル・ナ・ノーグ 禁断の塔
MSX2・8800円
システムソフト 発売日未定

SLG 天と地と
PC9801V・12800円
コナミ 6月23日

AVG DPS2
対応機種未定・価格未定
アリス・ソフト 発売日未定

SLG DUEL川中島(仮称)
PC88SR・価格未定
呉ソフトウェア工房 発売日未定

ACT ネメシス'90
X68000・価格未定
エス・ピー・エス 発売日未定

SLG HARAKIRI
PC88SR・8700円
ゲームアーツ 6月中旬

TBL パズルトピア
PC9801・価格未定
システムソフト 発売日未定

TBL バトルチェス
PC9801・9800円
パック・イン・ビデオ 7月予定

SLG バルーサの復讐
X68000・8800円
ザインソフト 6月末

☞引き続き「ソフトハウス伝言板」をどーぞ

スタークラフト
先日、伊豆の真鶴道路を走っていたら、フェラーリのF40を見てしまった。なんというか、道路でジェット機とすれちがったらこんな感じがするのではと思った。世の中金持ちがいるもんだと感心せざるを得ない。なにせ1台数億円というスポーツカーである。

ソフトスタジオWING
PC88SR・CD-ROM対応ソフト『ミラーズ』がほぼ完成し少々バテ気味のWING一同です。なにしろデータ容量だけでも60メガバイトもあり、CGの枚数は700枚以上で、ADPCMの効果音が100、さらにCDの楽曲が20曲以上からなる作品なのです。

T&Eソフト
去年、会社の軒に巣をつくったツバメたちが帰ってきました。今年もあの騒々しいヒナたちの鳴き声やウンチに悩まされるのかと思うと、ちょっと心配も。そーゆーわけで、T&EのX68K版ソフトにご期待ください。第1弾は『ルーンワース:黒衣の貴公子』です。

テクノソフト
この号が店頭に並び始める6月8日は、『サンダーフォースIII』の発売日です。グラフィックよし、スピードよしでとくにサウンドは超燃えます。私のお気に入りはエンディングの曲で思い出すたびに感動に酔いしれる新入社員"なお"です。みなさん買ってくださいね。

データウエスト
PC88版の『Zero』がもうすぐ出ます。楽しみにしていてください。そういえば『ライザンバー』の謎の件ですが、キーワードは「ムーンランデブー」です。もう気づいている人もたくさんいるのではないかと思いますが。次のキーワードは「TDO」だ。フフフ。

デービーソフト
20人以上の新人でわたわたしていたデービーも、どうにか落ちついてまいりました。次号ではお知らせができそうな○○は、とっても便利でちょっと大人のニューコンセプトゲーム。これからのゲームはこうでなきゃ、というわけで、発表はもうすぐ。お待ちください。

NCS
7月25日に「OEDO808」のフィルム上映イベントをやります(遅れているCD-ROM版もデモします)。いわゆる川尻ファンの皆さまは必見だ、とは担当者の弁ですが、詳しいことはさまざまな記事を見よ。アニメ商品のご意見、ご要望を待っとります。

日本テレネット
先日私がロッテリアに行ったときの出来事。となりでおばあちゃんが「すみませんこれください」といった。「これではわからないので名前をいってください」との店員に、おばあちゃん「すみません田中ですけどこれください」とすかさずいい返した。おもしろい。

日本ファルコム
FM TOWNSユーザーの皆さま。たいへん長らくお待たせしました。いよいよ『ドラゴンスレイヤー』が発売です。もちろん、CDに対応しているので、ぜひ「パーフェクト コレクション・ドラゴンスレイヤー」のアレンジバージョンでプレイしてみてくださいね。

バショウ・ハウス
緊急報告!! PC9801版の『エメラルド・ドラゴン』ではファルナに粒子カッターを持たせないようにしてください。もし持たせて「E・JUNの責任です」とかなんとかがでるようであれば、持たせる前のキャラでプレイしてください。くれぐれもよろしく!

パック・イン・ビデオ
ときどきビリヤードをする。以前ほど待たずにできるのはいいが夢中になると時間を忘れてやってしまい料金もばかにならない。そこでぼくは6月21日発売予定の『実戦ビリヤード』をやることにした。ぼくと同じ考えの人が多いことを期待しながら、今日はこのへんで。

ハート電子産業
新作『陽炎迷宮』のデモや楽しい情報入りのパブリッシュウェア4号を配布。PC98 2HD、PC88、MSX 2ディスク版。送料+手数料として切手400円分と機種、意見を同封し、〒221横浜市神奈川区東神奈川2-40-9クインビル7Fハート電子産業(株)コンプPW4号係。



SOFT EXPRESS

移植ソフト

SLG ファースト・クィーンII
PC9801・価格未定
呉ソフトウェア工房　発売日未定

RPG ブラック・レインボウ
PC9801V・8800円
ホビージャパン　6月中旬

SPT プロテニス ワールドコート
X68000・8800円
エス・ピー・エス　7月上旬

AVG MIRRORS-夢の血族-
PC88SR(要CD-ROM)・価格未定
ソフトスタジオWING　発売日未定

AVG 闇の血族
X68000・8800円
システムサコム　6月予定

TBL RYU ～哭きの竜より～
PC9801・11600円
ウルフチーム　6月23日

ACT REINFORCER
X68000・価格未定
ザインソフト　7月5日

SLG レジオナル・パワー
PC9801・8800円
コスモス・コンピューター　発売日未定

SLG ロンメル
PC9801V・8800円
ホビージャパン　6月下旬

SPT ワールドスタジアム
X68000・価格未定
エス・ピー・エス　発売日未定

PC98
- ●雀皇登竜門 (PC98N・9800円)
  ゲームアーツ　6月中旬
- ●D-Again (PC9801・8800円)
  データウエスト　7月下旬

PC88
- ●陽炎迷宮 (PC8801・価格未定)
  ハート電子産業　6月予定
- ●ZERO (PC8801SR・8800円)
  データウエスト　7月6日

MSX
- ●うろつき童子 (MSX2・5800円[税込])
  ブラザー工業タケル事務局　6月下旬
- ●陽炎迷宮 (MSX2・価格未定)
  ハート電子産業　6月予定
- ●シュヴァルツシルトII (MSX2・9800円)
  工画堂スタジオ　6月下旬
- ●天使たちの午後III・番外編 (MSX2・価格未定)
  ジャスト　6月上旬
- ●リップスティックアドベンチャー2 (MSX2・6800円[税込])
  ブラザー工業タケル事務局　7月下旬
- ●ロードス島戦記 福神漬(MSX2・3800円)
  ハミングバードソフト　発売日未定

FM
- ●ドラゴンスレイヤーVI (FM TOWNS・8700円)
  日本ファルコム　6月8日
- ●ヒーロー・オブ・ランス (FM TOWNS・9800円)
  ポニーキャニオン　6月21日
- ●プロ野球ファミリースタジアム'90ペナントレース版 (FM TOWNS・7800円)
  ゲームアーツ　6月中旬
- ●RanceII －反逆の少女達－ (FM TOWNS・価格未定)
  アリス・ソフト　6月下旬

X1, X68000
- ●アルガーナ (X68000・価格未定)
  ブラザー工業タケル事務局　7月下旬
- ●うろつき童子 (X68000・5800円[税込])
  ブラザー工業タケル事務局　7月中旬
- ●クォース (X68000・6800円)
  コナミ　6月8日
- ●シュヴァルツシルト (X68000・12800円)
  工画堂スタジオ　発売日未定
- ●実戦ビリヤード (X68000・9800円)
  パック・イン・ビデオ　6月21日
- ●タッグ・オブ・ウォー (X68000・価格未定)
  ザインソフト　発売日未定
- ●D-Again (X68000・8800円)
  データウエスト　7月下旬
- ●天使たちの午後III・番外編 (X68000・価格未定)
  ジャスト　6月上旬
- ●リングマスターII (X68000・価格未定)
  ホビージャパン　12月予定
- ●ルーンワース 黒衣の貴公子 (X68000・8800円)
  T&Eソフト　7月13日

ハミングバードソフト
早いものでもう半年が過ぎてしまいました。でもこの原稿はずっと前に書くんだよ。いまコタツに入ってこれを書いています。どこからかジングルベルも聞こえています。「あっ雪だ！」窓の外に白いものが舞い始めたようです。きっと今夜もしばれるぞ～。　(USO)

PSK
『おビョーキ倶楽部（仮名）』のグラフィックもいよいよ大詰めにさしかかり、制作ルームは18禁、および女性立入禁止となった。しかしヤバイ絵だなぁ……。これなんかモロだもんなあ。しかしワシはボカシはきらいじゃ！　ま、いいか捕まるのは経営者だもんな。

ビクター音楽産業
おかげさまで『ダンジョン・マスター』が大ヒットしました。発売後4カ月がたちましたが、まだまだ『ダンジョン・マスター』フィーバーは盛り上がっているようです。これからもスグレもののゲームを発表していきますので、温かい目で見守ってくださいね。

ビー・ピー・エス
このごろの季節はまったくおかしい。まるで少しずつ季節がずれているようです。さて、前号で暴露した開発の陰謀を調査した結果、なんと彼らは会社の乗っ取りを！というのは冗談で、なにかの企画を始めた段階だそうで、本格的に動き始めるのはまだ先のようです。

ブラザー工業タケル事務局
いよいよラストに近づいた、『セレクテッドソーサリアン』。次に出る5で、無事めでたく終了！となるわけです。全部そろえた人にはディスケットケースをプレゼント。もちろん、10枚入るようになっているから、みんな楽しみにしていてね。

ブレイン・グレイ
やっほー！　元気してますか？
最近、海外旅行に目覚めた私。夏はハワイで1週間、冬はカリフォルニアで1カ月、春にはヨーロッパで1年間――の予定だけど、休みとれるかなっ。……しーん……。そいえば5月号の4コマまんが、げろんちょ！ 超おもしろかった。

ボーステック
さて、『銀英伝』はPC98、PC88、X68K、MSX2で開発を進めていますが、全ての機種でマウス対応になります。4倍の広さのマップで、キャンペーンシナリオが3本の予定です。もちろん今回は、全提督（32人）の顔を表示します。続きは次回に発表します。

ポニーキャニオン
ウルティマファンの皆さん！　たいへん長らくお待たせいたしました。ついに究極のRPG『ウルティマV～ウォーリアーズ・オブ・デスティニー～』が7月21日に登場します。夏休みは、あなたを部屋にクギ付けにします！　どーぞよろしく！

ホビージャパン
総統「違法駐車対策としては、戦車に踏みつぶさせるのがいいのではないだろうか。でも74式ではボル○に勝てないかもしれないので、チャレンジャーとかコンカラーあたりが望ましいな。」
ポルシェ博士「ケーニヒス・ティーゲル（P）もよろしくぅ。」

マイクロキャビン
なんか、最近のあらゆるモノの進化には目を見はるものがあるよね。本当になんでもドンドン進化しちゃってる。スゴイよね……。RPGを進化させた『XaK』もすごかったけど、開発中の『XaK II』はもっとすごくなりそう。しっかりついていかなくっちゃね。

マイクロネット
最近、開発室の整理と模様替えをしたのですが、まあマシンの汚いこと。ヤニで黄色くなったモニター画面、ほこりにまみれた通気孔、ベタベタになったキーボード……。皆さん、マシンの手入れは怠らないように。
担当は新人のTANBAでした。

リバーヒルソフト
『琥珀色の遺言』から2年。ついに1920シリーズ第2弾『黄金の羅針盤』の制作が開始されました。今回の作品はゲームシステムを一新し、必ずやあなたのアドベンチャー心をくすぐるソフトに仕上げてみせますので楽しみに待っていてください。

西暦二千二十六年。東京上空に豪華客船が飛来。警戒にあたる対妖魔特殊警察(AMP)。そのメンバーの一員、闇雲那魅が突如憑依され、衝撃の事実を口伝した。「タイタニック号が赤き月と交わりその航海を終えし時、



この地に妖魔復活せり…」
この緊急事態解決のため、AMPに出動命令が下った！
百十四年にわたる航海の謎を解き、妖魔復活を阻止せよ！
超ド級サイバーサイキックAVG、ただいま急速接近中!!

呪われた船内(タイタニック)でキミは何を体験するのか!?

SOFT EXPRESS

サイレントメビウス

PC9801Vシリーズ {5D / 3.5D} 14800円［税別］
ゼネラルプロダクツ ☎0422-22-1980

この夏の超話題作『サイレントメビウス』の速報第二弾だ。

このコンプティークの兄弟雑誌『コミックコンプ』で超人気大好評連載中コミックが原作、それに完全なオリジナルストーリーだということで、読者の皆さんも発売日が待ち切れないホド興味シンシンだろう（なんでも発売元のゼネプロさんには問い合せや予約の電話が殺到して、応対にてんてこまいなんだとか）。

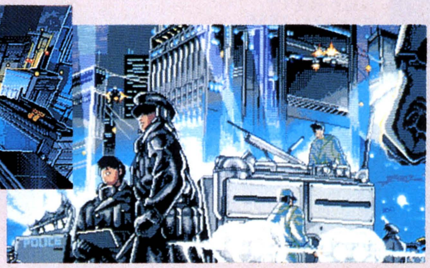
そんな前人気大本命のこのゲーム、着々と作業は進められている。掲載されている画面写真を見てもらえればわかるとおり、精緻な原作のイメージを、屈指のＣＧ技術力を誇るガイナックス（ゼネプロ）が持てる技術の総力を投入して、あますところなくＣＧ化している。とくにゲームの主舞台となるタイタニック号船内は、2400枚にのぼる資料写真をもとに忠実に再現。ファッションから小物ひとつにいたるまで、徹底した考証がなされているそうだ。

ストーリーのほうも「まさに映画。ラストシーンは泣けるぞ！」（麻宮総監督談）というプロットに、意外な展開をみせる多くの謎とイベントが散りばめられているという。

実際のプレイではパートナー選択が重要なキーとなっている。発売日までにコミックスをよ〜く読んで、キャラクターをしっかり把握するべし!!

総天然色オープニング・誌上完全再現!!





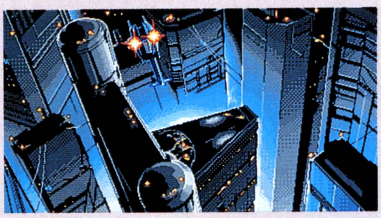
去る５月３・４日の第一回日本パソコンゲーム大会々場で、デモプレイとして初めて世間に公開されたのがこのオープニングシーンだ。まさに驚き、抜群にきれいなグラフィック！　現在このオープニングは店頭デモとして公開中だ。

渋めの色使いでグラデーションを多用、持てるＣＧ技術のすべてを使い、パソコングラフィックの限界に挑戦したこのデモは必見！

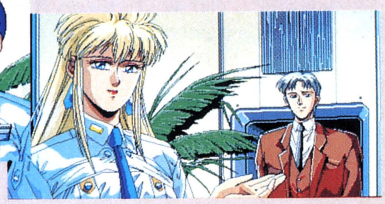




空駆けるスピナー、東京上空に現れたタイタニックに散る雷光など、要所に入ったアニメーションが雰囲気をさらに盛り上げる。動く香津美たちを初めて見ることができるぞ。アニメはガイナックスの本業、気の入れようもグレードも、まさにピカイチ！　もちろんゲーム中も効果的にアニメーションが使用されているので、プレイがグッと盛りあがること間ちがいナシだ。







「超グラフィック」宣言！1990年夏 その全容は明らかになる……

綿密な絵コンテにしたがって描かれる高密度なグラフィック画面の数々（ちなみに数字とアルファベットはシーンナンバーとカットナンバー）。これでもじつは、まだ開発途中。さらにすごくなるのだ!!



3－E－26

船内で襲いくる乗客を、強化人間キディが撃破。彼女をパートナーに選択すれば、バトルの時にさぞや心強いであろう

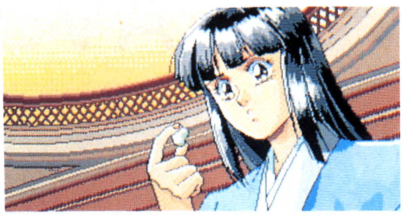


7－E－85

大きなオメメをパチクリのウルトラかわいいわれらが由貴ちゃん。動く危機予知機の彼女がいればピンチも事前に回避!?

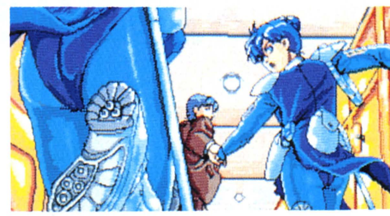
7－E－84

何やら重要なモノを発見したらしい那魅ちゃん。彼女専用の破邪のアイテムを持っているので有利に展開していくかも!?

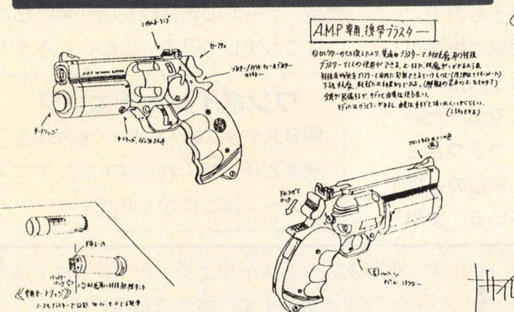


4－E－34

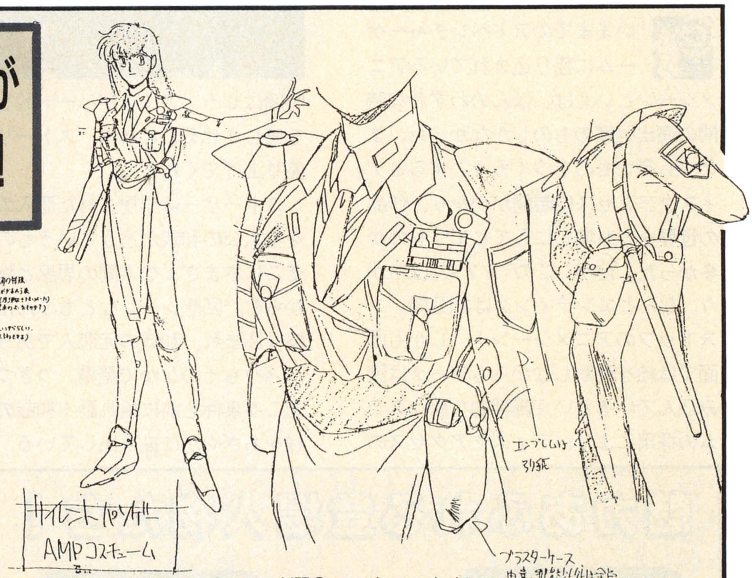
いくらAMPといえども、逃げる時もある。こらこら、プリチーなヒップに見入ってる場合じゃないんだってば！



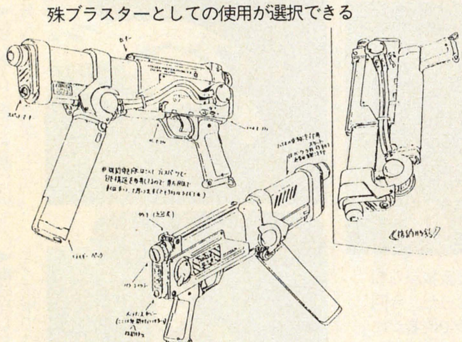
OVA並みの豪華設定が作品の質を支えるのだ！



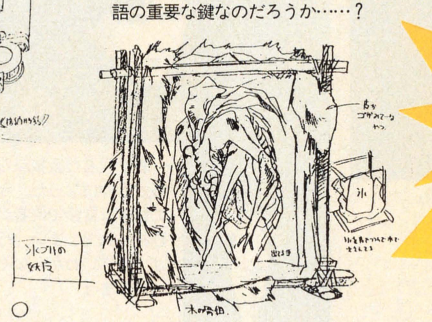
●**AMP専用ブラスター**●セレクターの切り換えにより通常ブラスターと対妖魔用特殊ブラスターとしての使用が選択できる



●**AMP制服**●このゲームのために新たに描き下ろされた。細かいディテールがゲームの厚みを増す



●**グラビトン**●荷重力弾。妖魔を封じ込めるAMPの必殺兵器。使用は容易だが重い。キディがこれの名手である

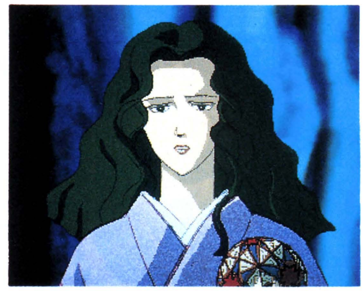


●**氷づけの妖魔**●タイタニック号の冷凍室に114年間保管されていた。物語の重要な鍵なのだろうか……？

初公開！



心の中に入りこめる探偵「降矢木和哉」が活躍するサイキック・ディテクティヴ・シリーズの第3弾がついに登場。『AYA(アヤ)』は前作の『INVITATION(インビテーション)』『MEMORIES(メモリーズ)』よりもさらに重厚に人間の精神世界を描きだす、異色推理物の超大作だ。話の各所に織り込まれているアニメーションがその独特の世界にグイグイと引っ張りこんでいってくれるぞ。



アニメ満載の新世代スーパーAVG！

SOFT EXPRESS

AYA

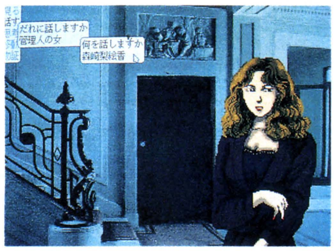
FM-TOWNS　CD　8800円［税別］

データウエスト　☎06-968-1236

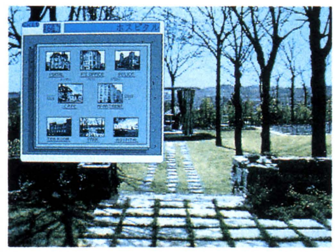
いままでのアドベンチャーゲームに盛り込まれているアニメシーンといえば、ほんのわずかな時間の演出程度のものしかなかった。また少し長いものをつくろうとするとディスクアクセスに時間がかかり、作品の世界をぶち壊しにしてしまうものが多かった。だが、この『AYA』はちがう。なんとエンディングは20分間ノンストップのアニメシーン！　しかも画面では絵を動かしながらもデータは読み込んでいるという画期的な新システムの採用により、ディスクアクセスの時間は0！　アニメがハード的な限界を感じさせることなく、ストーリーを盛り上げてくれる。

ストーリーは誘拐された恋人の行方を主人公の和哉が追うというもので、そこにさまざまな人間の思惑と陰謀がからむ。回想シーンなどもふんだんに盛り込まれ、和哉の元恋人であった彩(あや)もそのなかで登場。つぎつぎと起こる事件を前に揺れ動く和哉の心模様をあざやかに描き出している。後半のクライマックスでは和哉は他人の心の中にダイブ。不思議な精神世界を多彩な映像で堪能させてくれる。

映画の長所をうまく取り入れたこの作品。ゲームの新分野を切り開いたといっても決して過言ではないだろう！



◀ゲームシステムは前作と同じ。会話を中心に話は進行していく



◀移動の際には行ける場所のグラフィックをモノクロで表示

ワンポイントチェック

開発スタッフの人いわく「参加する映画と呼んでくれ」とのこと。アニメシーンはとにかく必見！

魅力あふれる登場人物たち！

個性あふれるキャラクターたちがさまざまなドラマを生み出す。事件の真相とは……？

降矢木和哉



本編の主人公。人の精神の内に入り込める特殊な超能力を持ったアナリスト（精神分析家)。ささいなことから事件に巻き込まれ、恋人を取り戻すべく行動を開始する

森崎梨絵香





彩が死んだ直後から和哉と恋仲になった。今回の話では冒頭で何者かに誘拐されてしまい、行方がいっさいわからなくなってしまう

神谷老



◀謎の老人。会った時には死んでいるのだが……

神行寺彩



◀事故死した和哉の昔の恋人。後半では意外にも……

これが驚異のアニメシステム『DAPS』だ！

よどみのない動き！

衝撃的なシーンが動く！



なんとアニメーションシーンは20場面以上、動画枚数は1100枚にも及ぶというのだから驚き。動きもじつにスムーズで「ついにパソコンもここまできたか」というのが正直な第一印象だ。当然画面の雰囲気もバッチリ。TOWNSの機能をフルに生かしきったシステムだからこそ、これだけの表現が可能なのである。

迫力、そして恐怖の場面！

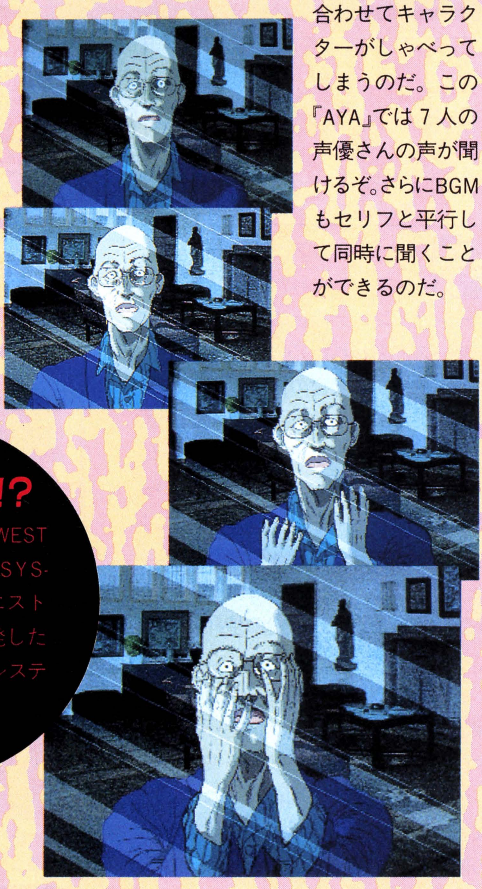


「DAPS」とは！？

「DAPS」とは「DATAWEST ACTIVE PICTURE SYSTEM」の略。データウエストが約1年間かけて開発したTOWNS専用のアニメシステムのことだ。

キャラクターがしゃべる

「DAPS」のすごいところはなにも動きの美しさだけではない。なんとクチパクに合わせてキャラクターがしゃべってしまうのだ。この『AYA』では7人の声優さんの声が聞けるぞ。さらにBGMもセリフと平行して同時に聞くことができるのだ。

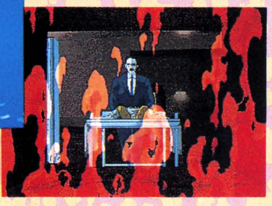


さらに視覚的に！

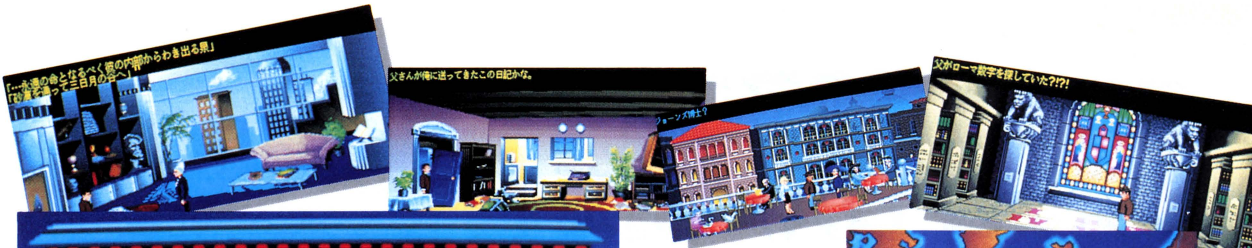
すばらしいシステムを生かすため、ゲーム中の各シーンのアングルやカッティングも、工夫をこらしてある。こういった点でも映画を意識しているのだ。



▲青い空と太陽、そしてサングラス。夏の海の描写も見事だ

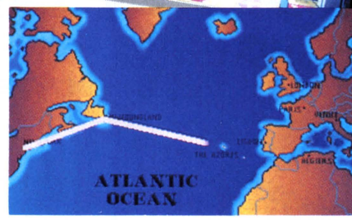


▼死体が焼かれる寸前の1カット。迫力満点のシーンである





大好評シリーズ、FM−TOWNSソフトコレクション海外編に、ご存じインディージョーンズが登場だ！



Indiana Jones and the last Crusade

FM-TOWNS CD 8800円［税別］
富士通 ☎03-5690-0032

映画の名場面復活。甦える感動！

ルーカス＆スピルバーグによってつくられた映画「インディージョーンズ／最後の聖戦」は、「レイダース／失われたアーク」、「インディージョーンズ／魔宮の伝説」に続く第3作目。ビデオも発売されてるし、見たという人も多いと思う。このゲームは、その映画がベースとなってつくられたアドベンチャーゲームだから、おもしろいに決まっている(!?)。内容は、考古学者インディーが、永遠の命が得られるという〝伝説の聖杯〟をめぐっての冒険ストーリー。

ゲームのほうも、映画と同じく聖杯探しが目的となる。まずは聖杯の調査中に行方不明となった父親を捜しに行くわけだが……。今回、ゲームにしかないオリジナルのコースも用意。映画の筋に頼りすぎると、かえって行き詰まることも……。映画をみてなくても、充分楽しめるってことなんだ。

操作は、マウスによるコマンド選択式。また画面上の主人公は、クリックした場所への移動が可能。3D画面をインディーがキミの意のままに動いてくれちゃうのだ。途中、迷路もあれば、空中での銃撃戦もある。舞台はベニスやドイツと、めまぐるしく変わるぞ。さあインディーになりきって、無事、聖杯を手にすることができるかな!?

ワンポイントチェック

ゲームが進めばインディーの父のヘンリーも登場。ふたりをうまく使いわけなくてはならないぞ。

3D画面を主人公が自由自在に動き回るのだ



▲コマンドを選択したら、画面上の物にマウスでクリックすればよいだけで、操作は簡単



▲〝オフにする〟を選択してから部屋のスイッチをクリックしたら、部屋が真っ暗に！

ムダを省いた会話場面



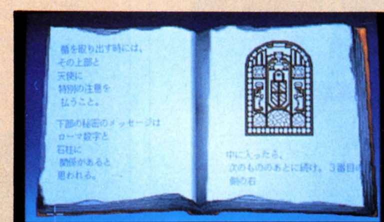
▲会話は選択式。うまく返答していかないと、必要な情報が手に入らないなんてことも……

アクションもある！

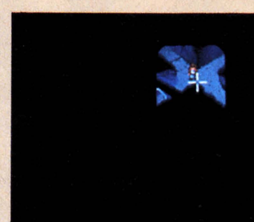


▲ときには戦いもある。そこでは指先の勝負だ！　失敗しないためには練習も必要

聖杯日記は手がかりを探すための大切な鍵



◀聖杯を探すためのヒントはヘンリーの聖杯日記に……



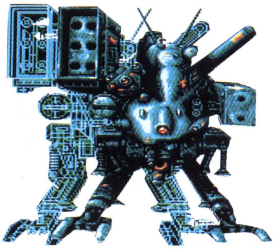
◀地下迷路だっ！ 行く道をクリックして進むのだ



▶床に抜け穴があるはず。柱にヒントが……



 ※画面は開発中のものです。



METAL GEAR 2 SOLID SNAKE™

SOFT EXPRESS

MSXの名作『メタルギア』の続編『ソリッドスネーク』がついに登場。既成の概念には当てはまらない斬新なデザインは健在だ！

ザンジバー・ランドの脅威から世界を守れ

メタルギア2
ソリッドスネーク

MSX2 R 7800円〔税別〕
コナミ ☎03-264-5678

前作で「ビッグボス」を倒し、核搭載重歩行戦車「メタルギア」の破壊に成功した主人公の「ソリッドスネーク」に新たな任務がいいわたされた。軍事国家ザンジバー・ランドによって拉致(らち)された生物学者キオ・マルフ博士を救出せよ、という命令だ。

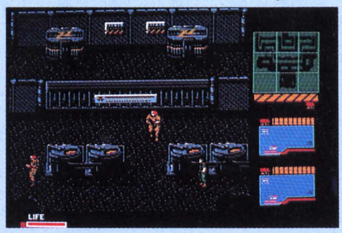
キオ・マルフ博士は、高純度の石油を精製する微生物「ＯＩＬＩＸ」を発明したが、軍事的優位を保とうとするザンジバー・ランドによって誘拐されてしまったのだ。

プレイヤーは「ソリッドスネーク」となって敵基地に潜入し、博士を捜して救出しなければならない。最初に持っている装備は無線機とタバコだけ。その他の武器やアイテムは、基地内から探し出さなければならない。たとえば、部屋に入るためには、ドアに合った番号カードが必要になる。これらのアイテムはトラックの荷台や倉庫にあるので、こまめに歩いて回ろう。

敵に見つからないようにするアクションゲームというデザインは斬新だし、ストーリーや演出の凝りようにも驚かされる。ＭＳＸユーザー必携の１本だ！

潜入は、足音たてるな！

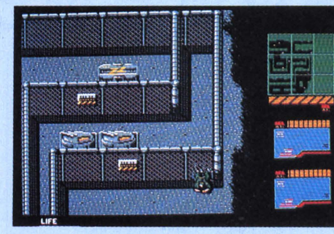
スタンディング・モード



▲普通の状態。歩くのは速いが、足音がする。武器やアイテムを使うのはこのモードだ

すばやく動け！

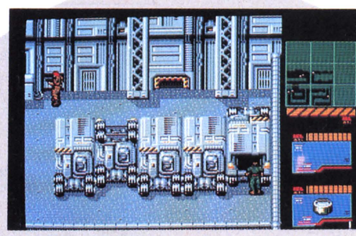
ホフク・モード



▲はって進むので遅いが、足音はしない。トラックの下や通気口の中を通ることができる

潜入モード（レベル１）

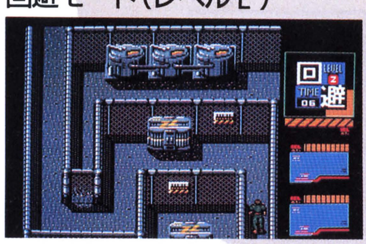
見張り兵や警戒システムに発見されないよう細心の注意が必要だ。動体反応レーダーを駆使して、敵をかわしながら進もう。見張り兵の動きには一定のパターンがある。



▲通常のモード。動体反応レーダーは自分を中心とした８方向の敵の動きを探知してくれる

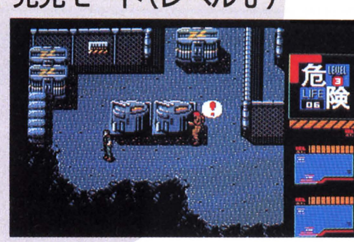
見張り兵は前方45度の視角と聴覚を持っている。運悪く敵に見つかってしまったら、追跡を振り切らなければならない。これもこのゲームの大切な要素のひとつだ。

回避モード（レベル２）



▲見つかった画面から他の画面に移ると回避モードに。追手をやり過ごせばレベル１に戻る

発見モード（レベル３）



▲発見されるとこのモードになり、敵がつぎつぎやってくる。こうなったら逃げるしかない



▲通信モードはこのゲームの特長のひとつ。仲間がゲームの進行に必要な情報を教えてくれる

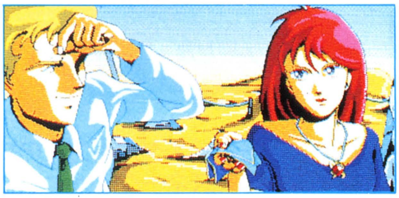


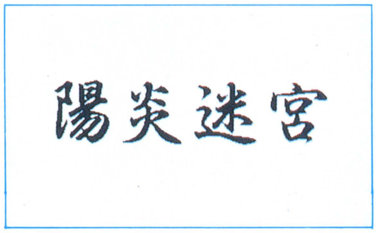
▲アイテムはトラックの荷台や倉庫の中にある。これは体力回復のためのレーション（食料）だ

基地内はトラップがいっぱい！

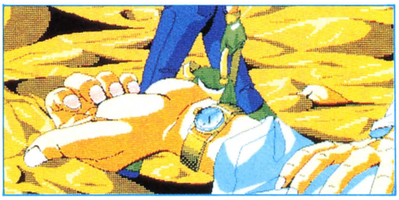


▲これは侵入者をチェックするレーダー。その他にも監視カメラや落し穴など盛りだくさんだ









アルデ・ミ・アンカの遺跡。それは不思議な力を秘めた世界。さっそく調査に乗り出した私たちがそこで見たものは？　ハート電子が贈る大型RPG『陽炎迷宮』の登場だ。



陽炎迷宮から、娘ステディアを救い出せ！

SOFT EXPRESS

陽炎迷宮

PC9801シリーズ{5D／3.5D}8800円［税別］

ハート電子　☎045-461-6071

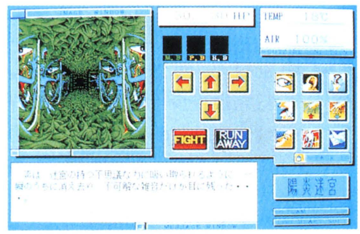
アルデ・ミ・アンカの遺跡に一歩足を踏み入れた私たちは、娘ステディアの叫び声とともに、信じられない光景を目のあたりにする……。悪夢がはじまったのだ……。

ゲームの目的は、主人公の娘ステディアを探し出し〝失われた伝説〟の謎を解き明かすこと。迷路は、乱空間や閉空間、憎悪の進路など、さまざまな空間が支配している。その中を、不気味な敵たちと戦いながらレベルを上げ、いろんなアイテムを取って進むのだ。

またこのゲームでは、敵と話をすることが、重要なポイントのひとつだ。大切な情報が得られるぞ。徐々に謎を解きながら、ステディアを救出しよう。

ワンポイントチェック

独得の不気味な悪夢的雰囲気に、奥の深い謎。いっぷう変わったＲＰＧを楽しみたい人におすすめ。



▲これがゲーム画面だ。マウス使用でアイコンクリック。操作はとても簡単だ

閉空間を通り抜けて、向こう側へ進もう！

閉空間とは、過去の現実が封じ込められた空間。ここを通り抜けるには、空間への順応値（ＡＤ）や精神値（ＭＴ）を上げておくことが必要だ。







陽炎迷宮の不気味な「魔」たち

陽炎迷宮に出現する「魔」は精神魔類と物理魔類の２種類に大きく分類される。さらにそれぞれ３種類ずつの属性があり、計６種族の「魔」が存在していて、それぞれ、有効な攻撃方法もはっきり決まっている。また、「魔」の出現するテリトリーもわかれていて、なかには出現しない安全地帯も。テリトリーは、気温と酸素量で判断するのだ。



アイテムを獲得しよう！

アイテムは非常に重要。最初に主人公が持ってるアイテムはカートレスガンだけだが、攻撃スキルを持ったアイテムを手に入れることにより、攻撃方法の幅が広がるのだ。

サージェントの髪



▲これでメンタルブローのスキルを獲得。

キースの時計



▲キースの時計がこんなところに……

空間を潜ることもできるぞ



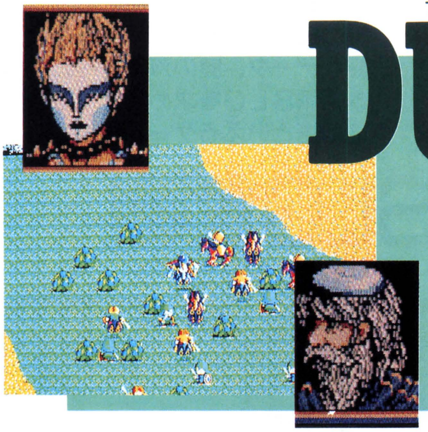


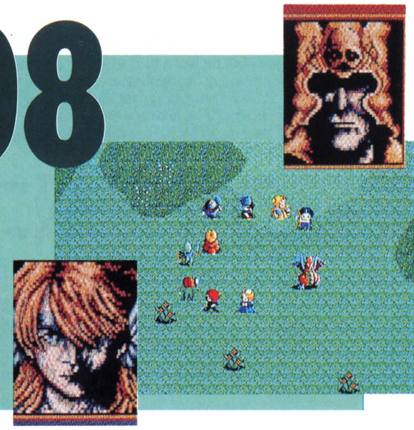
▲憎しみの流れの通路では、潜ることもできるぞ。アイテムがあるはずなのに、見当たらない時は、とりあえず潜ってみるのもいいかも……

98パワーで戦場を駆けめぐれ！

DUEL 98

デュエル





画面いっぱいチビキャラが動きまわる独得のシステムで評判の『デュエル』が98に移植されたぞ。98版では援軍が投入できるようになったからより戦術性もアップ、キャラも増えて戦いがいがあるぞ！

SOFT EXPRESS

デュエル98

PC9801シリーズ {5D / 3.5D} 8700円 [税別]

呉ソフトウェア工房 ☎048-646-0660

『ファースト・クィーン』に続く呉ソフトお得意のゴチャキャラゲーム『デュエル』が98に登場だ。88版が先に出てるから知ってる人も多いよね。全体マップ上に散らばる部隊を動かすところはＳＬＧなんだけど、敵と遭遇すると起こる戦闘モードは、アクティブRPG風。88版と同様に、中世風のノーマル版と、ドラゴンや魔法使いが活躍するファンタジー版があり、さまざまな勝利条件のシナリオでいろんなバリエーションが楽しめる。

98版はキャラの種類もだいぶ増えているから、どの部隊で攻めようか悩んでしまいそう。お気に入りのキャラは活躍させてやりたいし、さりとて敵との相性を考えると……うーむ悩むなあ。

さて98版の最大のウリはこれ、援軍が呼べるってことだ。これを使えば2部隊で攻めることもできる、部隊ごとに命令できるからうまく使えば強敵だって怖くない。もちろん敵さんも援軍を呼ぶことはできるからいい気になってると返り討ちにされて袋だたきにされてしまうぞ。何ごとも油断禁物だ。

ワンポイントチェック

あいかわらず楽しいキャラたち、戦場って感じがしないけど、血生臭いよかこっちのほうがいいよね。

地形さまざま、スターフィールド戦場百景

にぎやか戦闘モード



▲斜面を登りつつ進軍すると、敵だっ！　えーいこの！

竜使いなのよっ!?



▲おとものサラマンダは強い。けど飼い主の娘が弱い



▲戦場は、さまざまな地形を持つスターフィールド！

くる者はこばまず



▲ときどき出てくるメッセージが気分を盛りあげるぞ

滝にうたれるもよし



▲滝は動きづらい、ここは飛べる奴で

全員突撃あるのみ！



▲ほーら2部隊あるでしょ、でもこんな無茶すると……

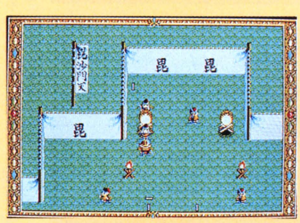
ゲームオーバー



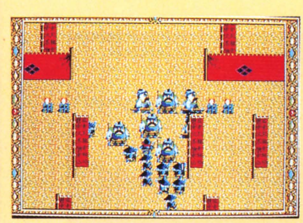
◀やはり負けた、作戦は慎重に行うべし

DUEL 川中島

88版の追加シナリオが発売。今度は日本が舞台になってるのだ。川中島にゴチャキャラの火花が散る！



◀こちらは上杉陣営、毘沙門天の旗が雰囲気だしてる



◀武田側にひかえし大男たち、奴らは手強いでっせ！

ROMMEL
The Legend of the Desert Fox

By January 1941, the War in North Africa was going very badly for the Axis powers.
The Italian army had been routed out of Egypt and almost out of Libya as well.
A small German force was scraped together to try and stem the tide.
Command of this force was given to General Erwin Rommel……and for the next two years,
outnumbered and poorly supplied, the Desert Fox out-witted and out-generalled all of his opponents.



コンピュータSLGの名門、SSG社のバトルフロント・システムの移植版第1弾『ロンメル』がホビージャパンからついに登場。簡単な操作、スピーディな展開、詳細なデータ、奥の深いゲーム内容。本格派SLGを求める人にはまさに必携といえるゲームだ！

究極の作戦級コンピュータSLG登場!

SOFT EXPRESS

ロンメル

PC9801シリーズ （5D／3.5D） 8800円〔税別〕
ホビージャパン ☎03-354-9341

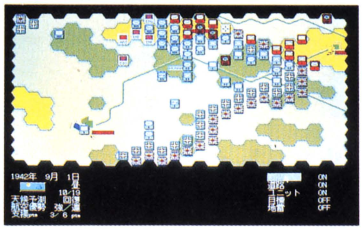
この『ロンメル』、ちょっと見には、ボードSLGにそっくりで、ユニットひとつひとつを動かして進行する面倒なタイプのものと思われてしまいそう。しかし、ちがうのだ。

プレイヤーの立場はあくまで軍団司令官。作戦を立て、行動目標は決めても、師団や連隊がどこをどう通ってどのユニットに攻撃する、なんて細かい動きまではいちいち指揮しないのだ。各師団ごとの作戦を決めてやればあとは勝手にユニットが動いてくれる。もちろん作戦決定もマウスでアイコンをクリックするだけという簡単操作。

操作は簡単、しかしその内部データの細かさは極めつき。奥の深いプレイが楽しめるぞ。

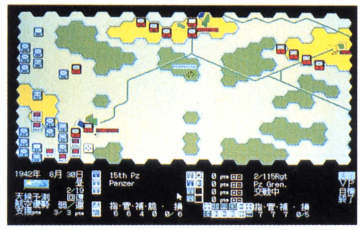
ワンポイント・チェック
基本システムと操作が簡単なだけに、君の作戦能力そのものが問われるゲームなのだ！

画面表示選択



▲さまざまな情報を画面表示。このように、現在の戦線(バトルフロント)もひと目でわかる

師団への命令



▲各師団への命令は、アイコンをクリックするだけ。ちょっとアイコンが小さいけど……

ユニット情報



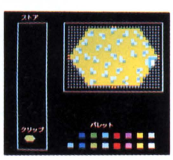
▲ユニットの情報もクリックするだけ。ほとんどすべての操作はマウスでOKなのだ。

充実したエディット機能で、思いのまま戦場を再現

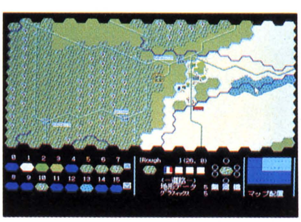
バトルフロント・システムのもうひとつのウリが、このエディット機能。シナリオ作成で必要と思われる機能はすべてあるといってもいいくらい。当然のことながら、その操作方法は簡単。あらゆる戦場を、思いのまま、だれにでも再現できるスグレものなのだ！

グラフィックエディター



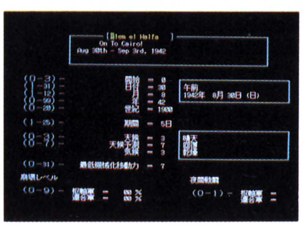


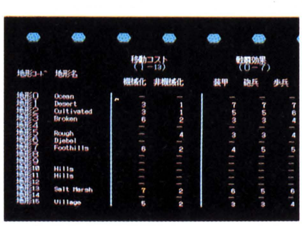
▲ユニットや地形など、内蔵のグラフィックエディターでいくらでも変更可能だ



◀マップ作成も簡単。つくった地形を並べるだけだ

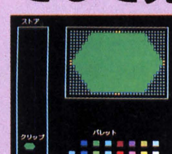
データエディター

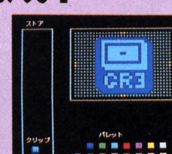




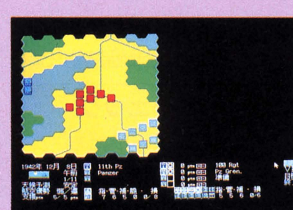
◀変更可能なデータは詳細をきわめる。かなり大胆な変更でもOKだ。つくりようでは怪獣対自衛隊なんてのも

そして完成！





▲細かくグラフィックを描くのがめんどうなら、こんなふうにごくシンプルに



◀というわけでオリジナルシナリオの完成だ

アブないキャラの麻雀ゲーム登場！

麻雀刺客
MSX2　3.5D　価格未定
ニチブツ　☎06-353-5211

ゲーセンで流行（はや）った麻雀ゲーム『麻雀刺客』が、MSX2版に登場！プロ雀士となるプレイヤーに勝負を挑む〝ウラ麻雀界〞からの麻雀刺客たち。刺客を打ち負かせば、恋人との甘い夜が待っているが……。アーケード版のグラフィックを忠実に生かした移植版だから、興奮が甦（よみが）えることまちがいなし。





今回もまた、掘り出し物がありそうだ

ディスクステーション14号
MSX2　3.5D　1940円〔税別〕
コンパイル　☎082-263-6165

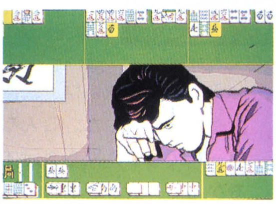


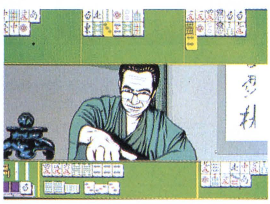
MSXユーザーがお待ちかねの、楽しいゲームが詰まった『ディスクステーション』。好評につき、早くも『14号』が発売だ。今回も『DPS』や『SDガンダム』など、いろいろなゲームが集約されている。価格は安くておいしい内容なのだ。

ウラ雀士"竜"の世界は厳しいのだっ！

Ryu
PC9801シリーズ｛3.5D／5D｝11600円〔税別〕
ウルフ・チーム　☎03-5273-4795

『別冊近代麻雀』に連載中の人気劇画『哭（な）きの竜』が、パソコンゲームになった。原作に忠実なグラフィックのイベントシーンを豊富に盛り込んだ麻雀ゲームで、プレイヤーが竜となり勝ち抜くドラマ編や、対戦相手ともにキャラクターを選択できるフリー雀荘編、エディット編などが用意されている。





大戦車軍団、ヨーロッパを開放せよ！

機甲師団
PC9801シリーズ｛3.5D／5D｝9500円〔税別〕
アートディンク　☎0474-77-7541

独特のスタイルのシミュレーションゲームで定評のあるアートディンクから、第二次大戦のヨーロッパを舞台とした陸戦リアルタイムSLG『機甲師団』が登場。簡単な操作ながら詳細なデータ、美しいグラフィック、リアルタイム進行の緊張感と臨場感が、キミのモニターを戦場に変える！





ヨーロッパが舞台のホラーにドキドキ

ミラーズ
PC8801SR シリーズ　CD　9800円〔予価〕
（要CD-ROM）
ソフトスタジオWING　☎0975-32-3929

『怨霊戦記』など数々のおどろおどろしいゲームを世に出したソフトスタジオWING初のCD-ROM版AVG。BGMにもこだわるWINGが、とくに音楽を聴かせたいがためのCD-ROM版とか。内容はヨーロッパのホラーストーリー。幻想、怪奇、狂気と3拍子そろった恐怖の世界が待っているゾ～。





CD-ROM版で、よりドラマチック!!

ブライ上巻
FM-TOWNS　CD　9800円〔税別〕
リバーヒルソフト　☎092-771-0328

『BURAI』といえば、八玉の勇士が自分たちの主人を探し出し、キプロスの国に平和をとり戻そうという内容のRPG。広大な背景世界に、長いシナリオと大量のグラフィックが特徴だ。そのディスク9枚組の内容が、1枚のCD-ROM版で再登場！当然、より美しい画像と音楽に注目してほしいな。





ゼネラルプロダクツの
同人ソフト自由自在

も、すっかり夏だねェ。セミの鳴く声が、風呂あがりの耳に心地いい今日このごろだ(立松和平風に読むこと)。つーことでやって来たこのページ、デザインも一新したしイケイケGOGOで爆走するぜっ！　夏休みまではまだ40日以上あるケド、気分はすっかりバケーション。「私、今年の夏、大人になるの」とほざく女も、ここは必読だ！

Wips2/JALECK



▲プロはだしのタイトル画面。68のパワーが生きてるのだ



◀見た目よりははるかに難しいパズルゲーム。めちゃくちゃよく死ぬぞ







『Wips2』はパズルゲームだ。ルールはごく簡単、敵キャラの〝玉タマ〟をよけながらすべての鍵を取って、ゴールまで行くっつーれいのヤツ。このゲームの特徴は、無敵のオプションが主人公キャラに引っついてるってこと。ゲームの必勝法でもありセールスポイントでもあるコレを君はどう使う!?



▲これ、もちろんタイトル画面



▶なんか大昔にゲーセンで見たことがあるよーな画面



▲パワーUPはいろいろあるケド、それを使うヒマなんてないくらいいそがしい

天井と地上に張りついた宇宙船同士で壮絶な撃ち合いをする！　つーのが『JALECK』のルール。意外とありがちなヤツなんだけど、数多くのパワーアップがあるのがミソ。

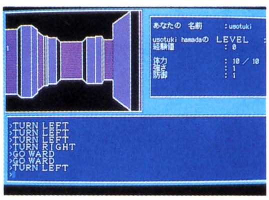
S.S.L Sea-side Soft

- Wips2-68K
- 同データ集1~3-68K
- JALECK-68K

BATTLE TOWER II／III

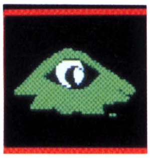


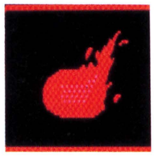
▲パートIIのタイトルはわしのお気に入りなのだ。メルヘンだ



◀画面構成は結構きれいにまとまっている、と思うぞ

3D迷路タイプのゲームだ。人の500倍はこのタイプのゲームが苦手なわしとしては、人を迷わせるために迷路があるんだろうから、その迷った人でも楽しめるような、たとえばメッセージとかに気を配ってゲームをつくるともっといいと思うぞ。

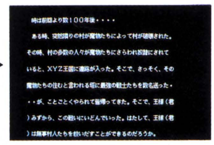






この手のゲームのポイントのひとつが敵キャラの魅力だ。ゲームをやるうえで、とってもなが～いおつき合いになるんだから、その出来は重要なのだ





◀パートIIIも同時に紹介しよう。壮大なバックボーンストーリー(笑)に裏付けされたこのゲームは強力だぞ



この画面構成には、正直少々ビックリした。こんなパースで3D迷路を表示するなんて、大胆というかなんというか。目新しさの点ではダントツだよな。

YUNION Soft さんにはこの他にも、俗にいう〝200円ディスク〟なんかもたくさん送ってもらった。CGあり、ミニゲームあり、お便りありの盛りだくさんで結構楽しめたぞ。ありがとね。

YUNION Soft

- BATTLE TOWER II PC-98用
- BATTLE TOWER III PC-98用

※このページのソフトに関するお問い合わせは、ゼネプロ☎0422-22-1980まで

同人ソフトには、いまやほとんどのジャンルがそろっているといえるけどそのソフトを実際にプレイして感じることは「ただひたすら詰めが甘い！」ということ。画面センスも良くて、グラフィックにも気合いが十分に入ってるし、ゲームデザインもたいしたものなのに、なんでしょーもないトコに手を抜くんだ！　いやいやひょっとしたら手は抜いてはいないのかもしれないケド、だとしたら、ゲーム製作を中途半端にやめたとしか思えないのがあんまりにも多すぎるぞ。同人だからこれくらいでいいや、という妥協がありありと見えて気持ち悪くなっちゃうのだ。

本当にもう、たのむぜ、おい。

ここを読まんと死ぬゾ！

いつもの送り先はココだ！
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル コンプティーク編集部
「命を賭けた同人ソフトを送ったぜ！」の係

大河嘘つき小説「燃える編集野郎・第二部・第六章―白血病―」「あなたほどの人が何故…」浜田は憧れの中野豪に出会えたショックで激しく興奮していた。「そういうあんたこそ、どうしてこんな所に？」粋な着流し姿が似合う男であった。浜田は答える。「実は…妹が白血病なんです。それで、治療費が欲しくて人を殺して…。うぅっ」勿論、浜田得意の嘘であった。続く

第一回

日本パソコンゲーム大会

OFFICIAL AFTER REPORT

世の中には数多くのイベントがある。コミケットに代表される同人誌即売会。日本のいたるところで毎週のように開催されているアニメーション上映会。年に一度のお祭り、SF大会も忘れちゃいけない。そんなイベント漬けの日本で、なぜパソコンゲームのイベントがひとつも開かれなかったのか？いや、もちろん個別の作品ごとにはイベントも確かにあったよ。んでもさ、ひとつの作品にこだわらず、多くのファンが大集合するイベントはなぜか存在しなかった。そこで、この日本パソコンゲーム大会が開催されたってわけ。ゴールデンウィークの真っ只中に開催されたこのイベントを完全レポートだ！これを読めば君は大会に参加したも同然だ！



君はこの阿鼻叫喚を体験したか!?



▲左より明貴美加氏、佐藤元氏、矢野健太郎氏、みんだ☆なお氏。マンガ家の皆さんが大集合してヤバイ話をいいたい放題だったのだ

こんなイベントは初めてだ！　と、まず最初の感想はこれ。普通パソゲーのイベントといったら「ソフトをよいしょ」することが大前提。そしてそのイベントに参加してくれたお客さんが最終的にソフトを買ってくれたら目的達成、てな感じのが多かった。でも、このイベントはチョイとちがう。試しに、行われた企画名をいくつか書き出してみようかね。「ゲーム業界リクルート情報」「クロちゃんのRPG千夜一夜ライブ版」「Hゲームは世界を席巻する!?」「飯島健男ＶＳ三遊亭円丈の危ない話」等など、タイトルを聞くだけでドキドキするよね。実際企画を見ていると、お客さんと一緒に楽しもう！というコンセプトがビンビン伝わってきそ。全画それぞれのおもしろさをレポートしてたらとてもページが足りないので、写真と78ページにある赤井先生のファジーちゃんでなんとか雰囲気を感じとってほしいな。

最後に大会で発表された「第一回日本パソコンゲーム大賞」を皆さんにもお伝えしょう。

総合第一位『ワンダラーズ・フロム・イース』第二位『エメラルド・ドラゴン』第三位『三國史II』RPG部門『ブルトン・レイ』SLG部門『斬』AVG部門『リップスティックADVII』ACT部門『ヴァリスII』スポーツ部門『遙かなるオーガスタ』パズル部門『テトリス』メディアミックス部門『BURAI』

以上のような結果だった。



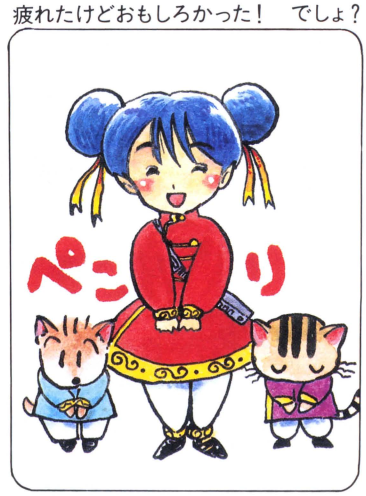
▶後ろ姿のおっさんがR・ウッドヘッド氏だ。お客さんと楽しく話す図、である



◀これから開演、嵐の前のディーラーズだ。こんなカワイイ女の子もパソコン触っちゃう時代なのだよ

最後にスタッフから

参加してくれた皆さん、ありがとうございました。参加できなかった人、次回の開催はまだ未定だけど、その時こそお会いしましょう。さすがに少し疲れたけどおもしろかった！　でしょ？





◀左より一人おいて、出渕裕氏、いのまたむつみさん、加藤直之氏。ゲストの皆さんのお話し、ためになったかな？

イラスト／ひぐちきみこ

★今回は特別編。リセットちゃんに代わってファジーちゃんのスペシャルレポートだ！

ファジーちゃんの♪ パソコンゲーム大会レポート



マンガ／赤井孝美



次号、いつものリセットちゃん！

多摩豊のパソコンゲーム考現学II

ウィザードリィ

3カ月集中連載

最終回







おかげさまで好評の「パソコンゲーム考現学」。第2シリーズである『ウィザードリィ・シリーズ』の分析も今回が最終回となりました。今回は、発売されたばかりの同シリーズ最新作、『ウィザードリィV』のお話と、今後『ウィザードリィ・シリーズ』がどうなってゆくべきかを考えてゆきます。

それでは、センセイ、どうぞ。

チャプター1

RPGの原点へ

どうも、多摩豊です(いいかげん、あいさつの仕方かえないとなァ)。

前回までで『ウィザードリィ・シリーズ』の1～4についてはお話を終えましたが、すでにこれにつづく新しい作品が登場しています。それは『ウィザードリィV』です。

『ウィザードリィ4』でシステム全体の見直しを行った『ウィザードリィ・シリーズ』ですが、そこで用いられた手法はたいへん特殊なものでした。そこで、『ウィザードリィV』では、またもとの『ウィザードリィ』のシステムに立ち戻り、そのうえでストーリー性を追究するという姿勢を取りました。『ウィザードリィV』は、シリーズ第1作以来の6人パーティによるシステムに戻っています。キャラクターを育てる楽しみを再び前面に押し出してきたわけです。

これだけでは『ウィザードリィ4』よりも後退したことになってしまいますが、もちろんそういうわけではありません。『ウィザードリィV』は、伝統的なRPGのシステムを維持したうえで、最高のストーリー性を持てるような工夫を行っているのです。

まず第一の変更は、会話システムの全面的な採用です。それまでの『ウィザードリィ』では、プレイヤーがキーボードで会話メッセージを入力する形での会話システムは使われていませんでした(謎の答えを入力することはありましたが)。『ウィザードリィV』は『ウルティマ4』と同様のシステムを採用し、ゲーム中に登場する数々のキャラクターとの会話を楽しめるようになったのです。もちろん、このシステムが強いストーリー性を構築するために用いられているのは言うまでもありません。

チャプター2

キャラクターの役割の見直し

『ウィザードリィV』は、会話システムでストーリー性を高めたうえで、より一層プレイヤーの想像心を満足させる方向を目指しました。簡単に言えば、いままでプレイヤーが「こんなことができたらいいのに」と思っていたことを、少しでも多く実現できるようにシステムを変更したのです。

その第一のあらわれが、いままで一貫して守り通してきた魔法システムの変更です。それまでの4作であまり使われなかったような魔法がはぶかれ、新しい呪文がいくつか加えられたのです。とくにここで重要なのは、それまでは、たとえば攻撃の呪文であればヒット・ポイントの増減、といった直接的な効果しか持たなかった呪文に、今度はプレイヤーの想像力をかきたてるような効果が加えられたということでしょう。

たとえば浮場の呪文。これを用いれば、キャラクターは落とし穴に落ちることがなくなります。実際には、この呪文の効果はコンピュータの画面上ではほとんど確認できないのですが、まさになにも起きないということがこの呪文の最大の効き目なのです。

また、『ウィザードリィ4』でワードナが用いた召喚の呪文。これも新たにプレイヤーキャラクターの呪文として加えられました。相手の魔力を吸い取る呪文といった、多くのプレイヤーが待ち望んでいた呪文もつくられ、魔法システム全体の意味あいは非常に大き

デビッド・ブラッドレー

デビッド・ブラッドレーは、『ウィザードリィV』の制作の中心となった人物です。

自作のRPGをサーテック社に売り込みにいったデビッドは、そこで才能を買われて新しい『ウィザードリィ』の開発を依頼されました。そして、アンディー・グリンバーグとロバート・ウッドヘッドから『ウィザードリィ』の基本となる要素を学び、新たにこれをプログラミングし直したのです。

デビッドはそれまでの自らのテーブルトークRPGの経験を活かし、『ウィザードリィ』をよりおもしろくするためになにが必要かを考えてシステムの見直し作業を行いました。その過程で、キャラクターの役割の見直しや魔法システムの変更が行われたのです。

サーテック社によると、今後の『ウィザードリィ・シリーズ』はデビッドが中心になって開発されることになるそうです。こうやって、つねに新しい才能を加え続けているというのも、『ウィザードリィ』が進化し続けている理由のひとつなのかもしれません。

く変わったのです。

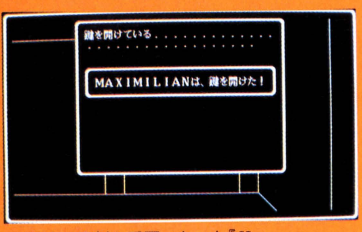
『ウィザードリィV』におけるシステムの変更は魔法だけにはとどまりません。それまで宝箱のワナを開ける程度しか役目がなかった盗賊に、新たにさまざまな役割が与えられたのです。

いままでは「見つけ」なくても「開ける」ことができた隠し扉も、『ウィザードリィV』からは、まず発見しなければならなくなりました。さらに、扉に鍵がかかるという新しい仕掛けが施されました。そして、こういった作業は、当然のことながら盗賊がもっとも得意とするものなのです。

物陰に隠れて相手の背後から攻撃をかけるなどという、いかにも盗賊らしい行動もとれるようになりました。

こういった数々の変更は、すべてRPGというシステムを活かしたうえでストーリー性を高める試みにほかなりません。

ストーリー性を高めることだけに注目すれば、『ウィザードリィ4』で取られた、プレイヤーのキャラクターを最初から限定する方式のほうが優れているかもしれません。しかしRPGのプレイヤーにはさまざまなタイプが存在するのです。魔法使いが好きな人もいれば、戦士が好きな人もいます。そしてもちろん、盗賊が好みの人もいるのです。『ウィザードリィV』はキャラクターの役割まで見直し、すべてのタイプのキャラクターにそれなりの意味を持たせたうえでのストーリー性、言いかえればプレイヤーによって異なる多様なプレイスタイルに、できる限り対応するゲームを目指したわけです。



▲盗賊の役割も重要になった『V』





ニュースタイルRPG

『ウィザードリィ』以降のRPGは、数々の点で新しい試みを行っています。

たとえば『マイト＆マジック』では、前回書いたミッション・システムを導入しただけでなく、アウトドアの疑似3D表示に挑戦しました。これはダンジョン内部に限られていた〝キャラクターの視点の画像〞を、ダンジョン外にまで広げたものです。『ウルティマ』などにもダンジョンの外の世界はありましたが、こういったゲームは世界を



▲日本の本格派3DRPG『ダークレイス』

鳥瞰図で表現していました。『マイト＆マジック』は、フィールドにおいてまで3D表示を行おうとしたのです。

『ダンジョン・マスター』では、アニメーション手法の画像表現を採用し、さらにマウス主体のインターフェイス、リアルタイム的な戦闘システムなど、最新のパソコンの機能を活かしたシステムを考案しています。

また、『プール・オブ・レイディアンス』では、『AD＆D®』のシステムをそのままコンピュータ化し、細かい戦闘システムを再現しました。

これからのRPGは、こういった新しい試みのなかで優れたものを採用しつつ、より高い表現力、リアルタイムに近い緊迫感、柔軟な操作性を求めて進んでいくことでしょう。

人工人格の可能性

これはまだ仮定の話ですが、将来のRPGの決め手になる要素と思われるのが人工人格の実現です。

人工人格とは、コンピュータ内部に疑似人格をつくりあげることで、複数のメッセージを話せるキャラクターを一歩進めたものです。現在のシステムでは、キャラクターはプレイヤーの打ち込んだメッセージのなかで、あるキーワードに対応する返答を返すことしかできません。対応が予定されていない言葉を打ち込んでも、意味ある返答は得られないのです。ところが、人工人格が実現すれば、キャラクターはどういった場合にでもそれなりの返答を返してくれるようになるはずです。状況によっては感情（喜んだり悲しんだり）までも表現してくれるかもしれません。

現在、アメリカの最先端のデザイナーは、どうしたらこの人工人格を実現できるかを考えています。これが実現するようになると、RPGはより一層テーブルトークRPGに近付いていくことになるでしょう。

チャプター3

『ウィザードリィV』の目指したこと

この新しい『ウィザードリィV』は、デビッド・ブラッドレーによって制作されました。RPGにテーブルトークRPGのおもしろみを加えるためには何が必要か、彼はその答えとして、プレイヤーに行動の柔軟性を与えることが重要だと考えたのです。

彼の考え方がもっとも明確に現れている部分は、やはり盗賊の役割の見直しでしょう。というのは、このゲームはプレイの仕方さえ考えれば、盗賊ひとりきりでダンジョンに忍び込むことも可能なようにつくられているのです。

それまでの『ウィザードリィ』では、戦闘能力が低く、魔法も使えない盗賊がひとりでダンジョンに入ることは、ほとんど自殺行為でした。ところが、『ウィザードリィV』では、盗賊は戦闘になれば物陰に隠れることができます。足音を殺して暗闇に紛れながらダンジョンを進む。いかにも盗賊らしいプレイも可能なようになったわけです。

『ウィザードリィV』は、つぎつぎと繰り出される謎をひとつひとつ解いていく形でもプレイできますし、強力なキャラクターを前面に押し立てて戦闘主体で切り抜けていくこともできるようになっています。プレイヤーがどういったプレイスタイルを望んでも、それに対応できるゲームを目指したのです。そしてそのためのシステムの見直しは、まだ『ウィザードリィVI』で始まったばかりなのです。現在デビッドは『ウィザードリィVI』の制作に関わっていますが、そこでも彼はよりいっそうプレイヤーの行動に幅を持たせる変更を考えているはずです。

チャプター4

これからの『ウィザードリィ』

さて、つねにRPGの先頭をきって進化を続けてきた『ウィザードリィ』ですが、まだいくつかの弱点も持っています。これからの『ウィザードリィ』がこういった点をどう改良していくのか、最後にこれを考えてみましょう。

『ウィザードリィ』最大の欠点は、ダンジョンと、〝城〟以外の世界を持っていないということです。『ウルティマ』をはじめとする多くのRPGは広大な世界を持っていますが、『ウィザードリィ』の線画3D表示では、世界図を表示することができないのです。

もちろん、世界図を表示するシステムの付加でこれは解決できるのですが、それでは〝『ウィザードリィ』らしさ〟も失われてしまいます。もしそれを捨てるならば、そのときにはすばらしく新しい「なにか」をともなっていなければならないでしょう。より広い世界観を表現すること、これが『ウィザードリィ』がまず克服すべき問題点です。

そして、これに関連することですが、『ウィザードリィ』のもうひとつの弱点が画面表示です。1980年代の始めに確立された『ウィザードリィ』の画面は白黒の線画で描かれていますが、最近のRPGでは、ほとんどがカラーの美しい絵で表現されています。なかには、ダンジョン内部だけでなく外の情景までカラー疑似3Dで描くもの(『マイト&マジック』)や、アニメーション的な表現を持ったもの(『ダンジョン・マスター』)もあります。こういったものと比較しますと、やはり『ウィザードリィ』のグラフィックは貧弱であると言わざるを得ません。もちろん、これこそが『ウィザードリィ』〝らしい〟部分でもあるのですが、いつまでもそのままでよいのかどうか、これも考慮すべき大きな問題です。

こういった問題点を克服し、さらにテーブルトークRPGの要素、ストーリー性などを強化してゆく姿勢がある限り、やはり『ウィザードリィ・シリーズ』はRPGの頂点の座に座り続けることになるのでしょう。



安田均の パソコン版 AD&D® 製作日誌



この5〜6月にはゲーム小説でおもしろいものがいくつか出る。トラベラー小説『ソード・ワールド　コンピュータRPG』の小説、小説版『プール・オブ・レイディアンス』などだ。どれもおもしろいはず、と推薦するけれど、考えてみると、〝メガトラベラー〟や〝ソード・ワールド　コンピュータ・ゲーム〟など、本体の方が遅れている。

こりゃ『ウェルトリス』のつぎは『石道』だなんて言ってられないな、ほんと。

パート21：キャラクターを移そう！　の巻

ゴールデン・ウィークというのは、普通の人にとっては行楽の楽しいシーズンだが、われわれのような物書き（ゲーム作り？）にとっては、頭を悩ませる時期となる。

自由業と言うのは、時間を自由に割り当てられるというのが唯一楽しみみたいなところがあるので、人が仕事をしているときに、まあちょっと楽な目をすることもある（酒を飲んでひっくりかえった翌朝、はやく起きないでいいというのは嬉しい）。その代わり、こうして人が遊ぶときに、それを横目に仕事をしないといけないことも多い。

特にぼくの場合はこのところ、新人社員募集とか、ドラゴン・マガジンの小説コンテストとか翻訳学校の講師の再開とか、４月に原稿仕事以外の時間をとられたこともあって、ゴールデン・ウィークにそれが集中してきた（話は変るけれども、ドラゴンのコンテストで準入選となった『ねこたま』という作品はすごい！　選考委員として絶賛なのだ。出版されたときは、ぜひ読んでほしい）。

そうした原稿仕事のうち、ゲラ直しというのにけっこう手間取ることも多いのだが、なんとこれが一度に６冊。そのうち２冊分くらいの量のあるのが４冊あるから、実質上は10冊ものゲラ直しを一度にしなくてはならない。それにウォーロックの監修のゲラ読みとか、自分が訳したのではないけれど、用語チェックのためのトラベラー小説のゲラ読みとか、う〜む、ゲラゲラゲラ、と笑い出したくなってしまう状況だ。

まあ、誤植は人の常、かんべんかんべん、という感じでやれたら気は楽なのだが、どうも性格がきちょうめんなところもあるもので、全部すみずみまで読んでしまう。これでは、ゴールデン・ウィークどころではない。

とまあ、これだけなら、ただの仕事人間ですんでしまうのだが、そこがゴールデン・ウィークの魔力。なにやかにやと、気晴らしの誘惑も多いのだ。

いつもは会社の仕事人間である友人が、このときとばかりに遊び人間と化して誘ってくる。神戸にいると、これは帰郷がらみで、特に盆と正月、黄金週間に多い。「やあ、最近どうしてるの？へえ、ゲームや小説がアニメになる。そいつはすごい。こんど会って聞かせてよ」「家ヲ変ッタノデ、遊ビニ来テクダサイ。ツイデニ、コンドノおりじん へ行ク相談ヲシマショウ」というわけで、ついつい人に会う。

それに、やっぱり行事もある。日本コンピュータ・ゲーム大会というのが開かれるそうなので、それに出席しないといけない。普通の大会なら忙しいときには遠慮させてもらうのだが、今回はアスキーさん後援のウィザードリィＲＰＧの実演なんかもあるそうなので、ついつい会に出る。

かくして、ログインに７年にわたって連載してきた〝アメリカ・ゲーム事情〟が休載になるという事態が起こってしまった。じつは以前も一度、半年ほど休載しており、そのときは『ラプラスの魔』の追い込みで、時間がなくなったもの。期せずして今回も、『ソード・ワールドコンピュータＲＰＧ』が遅れに遅れており、あ〜あ、またかと情けないが致しかたない。まあ、そのうち『新々ゲーム事情』になるかもしれないので、ご勘弁ください。（ＡＤ＆Ｄ® 製作日誌の方はどうして休載にならないのかって？　それはゲームの製作が遅れていないからですよ、なんちゃって）。

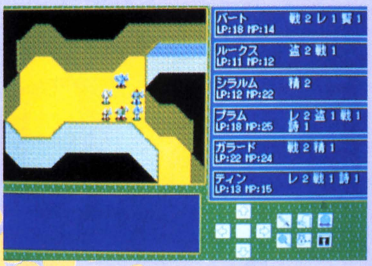
で、そのＡＤ＆Ｄ® シリーズの方だけれど、最初の２作に続く『ヒルズファー』の方は快調。パソコン版は近々出る予定。あまり快調だから、ファミコン



▲『ヒルズファー』パソコン版



▲『ヒルズファー』ファミコン版


▲『ソード・ワールド』パソコン版

版の方も同時に進めていこうということになり、その打ち合せがちょっと前にあった。

ファミコン版というのは、原作そのままの忠実なパソコン版とちがって、機械の特性もあり、少し変更する形になっている(でなければ、『プール・オブ・レイディアンス』のような大量にデータを喰うものではできない)。

というわけで、『ヒルズファー』も一部手直しをしようということになった。鍵あけのシーンをもう少しやりやすくしようとか、闘技場での戦闘がもっとわかりやすいものにならないかというような意見がかわされたのだが、最後まできて難題が一つ。

キャラクターの転送はできるのかいな、ということだ。

じつはコンピュータのＲＰＧで、日本のゲームが(移植まで含めて)、もう一つわかっていないと思うのが、このキャラクターの転送なのだ。ＲＰＧでキャラクターが成長するというのはわかったつもりでも、それはあくまでそのゲーム内のことと割りきっている作品が多い。プレイヤーの方からするなら、当然あるゲームで使った思い入れのあるキャラクターは、つぎのゲームでも使いたいのにそれが出来ないのだ。

これは日本でＲＰＧが、ウルティマードラクエ主体で進んできたということをはっきり示している。コンピュータの進化が早いから、シリーズでも新しいものにはキャラクターが移せない、というのはどうも言い訳くさい気がする。むしろ、本当のところは、キャラクターの成長レベルに合わせるゲーム・システムが、最初から整っていないような泥縄的なＲＰＧが多いからではないだろうか。

向こうではウィザードリィがあきらかに最初から、この点をちゃんと理解していて、キャラクターはほとんど移すことが出来る。なかには『バーズ・テール』のように、他のゲームからも移してこれるようなものもあるくらいだが、これはちょっと世界観という点で納得できないところもある。だけど、ＲＰＧではキャラクターへの執着が大きいということをちゃんとわかっているのは嬉しい。

ＡＤ＆Ｄ® シリーズももとはそれがしっかり組み込まれている。だから、それをどうしようというのがファミコン版の難題だ。解決策はいくつかあるので、うまくいくと思うけど、それは出てのお楽しみ。

というわけで、ぼくはいま、ロードスとソード・ワールドのコンピュータ・ゲームでキャラクター転送をうまくできないかということを考えている。乞うご期待なのだ。

(以下次号)



※画面写真はすべて開発中のものです

コンプティークのポニーキャニオン プレゼント版 AD&D® 大楽勝クイズ月報



問題がやさしいわりにはプレゼントが豪華！　と、岐阜県の安倍JUN君(仮名)にも好評の「AD&D®大楽勝クイズ」(あー長い、短くてわかりやすい略称を考えて編集部まで送ってあげよう。べつにプレゼントはあげないけど)。今月のプレゼントもオイシーぞったら！　でも、今月の問題は難しいかもしんないな。30人も当選者がいないかもしんないな。しんないな、っと。

今月は「プール・オブ・レイディアンス」魔法当てクイズ

●魔法の名称

㋐スリープ
㋑マジックミサイル
㋒ファイヤーボール
㋓スティンキング・クラウド

●説明

Ⓐ地域に影響をおよぼす魔法。火の球を発生し、野外では２マス、屋内では３マス半径に効果をおよぼす。
Ⓑ魔法の矢をつくり敵を攻撃できる。経験を積むと矢の数が増え攻撃力が増す。
Ⓒ敵を眠りに落とし入れる。
Ⓓ悪臭の雲をたちこめさせ、敵を無力化させる。

今月のプレゼント　ドラゴンランスヒーローズ

ドラゴンランスのメタルフィギュア、10体１セットを、なんと30名にプレゼント！











①クイズの答（左の魔法の名称㋐～㋓と、その説明文Ⓐ～Ⓓを結んでください。(例㋐―Ⓐ)）②住所・氏名・年齢・電話番号③質問１（ＡＤ＆Ｄ®の存在を何で知りましたか？　米版テーブルトーク・日本版テーブルトーク・小説・米版パソコン・日本版パソコン・その他　以上の中から選んでください)④質問２（ＡＤ＆Ｄ® に登場するキャラクターでいちばん好きなのはだれですか？）

以上をハガキに書いて送ってください。クイズの正解者の中から抽選で30名に賞品を送ります。

●応募の締切り：1990年７月６日必着
●応募のあて先：〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷ＫＴビル・コンプティーク編集部「ＡＤ＆Ｄクイズ７月号」係

5月号 当選者発表

●クイズの答
Ａ－７　Ｂ－２　Ｃ－４　Ｄ－１
Ｅ－８　Ｆ－３　Ｇ－６

●当選者（敬称略）
宮城県・木村雅史　福島県・菅井史人　埼玉県・松野純　東京都・稲垣浩一　愛知県・西村知宏　京都府・大西邦美　兵庫県・岡本俊一　広島県・鳥飼宏行　山口県・岡崎勝　熊本県・光永亮子
（他10名様）

☆雑誌公正規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

オリジナル・ビデオ・アニメーション

FAR EAST OF EDEN

天(テ)外(ン)魔(ガ)境

自来也おぼろ変　全2巻

各巻4,800円(税抜)
4,944円(税込)
50分カラー/VHSのみ
発売元・タカラ

上巻/7月27日
下巻/8月24日
発売予定!!

冒険少年ジライアがくりひろげるノンストップ大活劇(アクション)!!

PCエンジンの大ヒットゲーム『天外魔境』の自来也(ジライア)、綱手(ツナテ)、大蛇丸(オロチマル)が、今度はOVAで大暴れ!! この世のすべてを支配する力を持つ謎の秘宝"ヒルコ"をめぐり、黄金の国ジパングを舞台に大冒険。自来也たちは、魔術師・邪神斎の手から秘宝を守りきれるのか!?

原作・総監督■広井王子　キャラクターデザイン・設定 作画監督■辻野寅次郎
作画監修■大塚康生　作画監督■本木久年　脚本・アニメーション監督■竹内啓雄
美術■横山幸博　製作■角川メディア・オフィス タカラ　東京ムービー新社



夏休み特別上映会のお知らせ

『天外魔境　自来也おぼろ変』の完成記念上映会に、抽選で30名の読者を御招待! 下巻発売に先がけて、上・下巻を一挙上映。プレゼントや製作㊙話も盛りだくさんだぞ!!

■日時　8月7日(火)
午前の部　開場10:00　開演10:30
午後の部　開場14:00　開演14:30

■場所　東京・虎ノ門ホール

■応募方法
ハガキに住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記のうえ下記までお送りください。なお、当選の発表は招待券の発送を持ってかえさせていただきます。

■あて先
〒102東京都千代田区九段南4-7-16　市ヶ谷KTビル 角川書店コンプティーク編集部『天外魔境上映会』係。

キリトリ線

ビデオ予約受付中!!

お申し込みは右の予約申し込み書に必要事項をご記入のうえ、角川書店通信販売課までお願いします。

宛先/〒113 東京都文京区本郷6-17-9(本郷綱ビル) 角川書店通信販売課 ☎03(817)8535

予約申し込み書(コンプティーク)　角川書店

ビデオ版 天外魔境 自来也おぼろ変 上・下巻

オリジナル・ビデオ・アニメ/50分カラー/VHSのみ/各巻4,800円(税抜)4,944円(税込)

ご住所	●上・下巻とも予約申し込み　セット
お名前　年齢 ☎	●上巻のみ予約申し込み　セット

OVA版

ついに発売まで１カ月を切った、アニメ版『ロードス島戦記』。今月は作品中で使用されるセル画を入手することができましたので、さっそく紹介することにしましょう。誌面ではその動きこそわかりませんが、いまにも動きだしそうな、いまにもしゃべりだしそうな彼らを、とくとご覧ください！

といったところで、今月は、第一巻の見どころを紹介していきましょう。

冒頭部で神々の戦いが描かれることはすでにお伝えしたとおりですが、その絵コンテを『幻魔大戦』や『銀河鉄道999』でもおなじみの、りん・たろうが担当しているのに、まずは注目！破壊を司どる女神カーディスと、創造を司る大地母神マーファ。ロードス島が生まれた原因とされているこのふたりの女神の戦いが、りんさんの手によってどのように映像化されるのか、ぜ

ロードス島戦記



エトを中心に、ハーン、ギム、ディードリットらが戦闘態勢を整えているシーン　はたして敵は？

OVA版「ロードス島戦記」のお申し込み、お問い合わせ先／角川書店
通信販売課☎03-817-8535

第一巻「伝説への序章(プロローグ)」6月30日発売!!

ひ自分の目で確かめてくださいね！

おっと、いうまでもなく本編のほうも見どころがいっぱいです。

第一巻は、謎の魔女カーラの正体を知るべく、ウォートのところへパーンたちが旅立つ……というエピソードが中心になりますが、そこで登場するのが英雄王ファーン、傭兵王(ようへいおう)カシューといった人物たち。ロイドの聖王宮内の謁見の間で、どんな会話が交わされるのでしょうか？

そしてクライマックスが、ドワーフの大トンネルでの攻防。突如目の前に現れたガーゴイルたちとの戦いも、細かく描かれています。もちろん、トンネルの奥深くには、あのモンスター(ファンのみなさんなら、正体をご存じですよね？）が待ち受けています。はたしてパーンたちの運命はいかに？

とにかく「乞うご期待！」なのです。



▲第一巻のボスキャラ(？)アースドラゴンの勇姿

魔女カーラ。かなりの力を持っているソーサラー(魔法使い)。その正体は、いまのところ不明

OVA版『ロードス島戦記』のキャスト決定

ここで各キャラクターに命を吹きこんでくれるキャラクターボイスたちを紹介しましょう。

パーン役は、現在もっとも人気のある声優のひとりである草尾毅。もちろん、その実力のほどはみなさんご存じのとおりです。ディードリット役は可憐な声が魅力的な冬馬由美。エト役はTVアニメの『らんま1／2』などでおなじみの山口勝平。スレイン役はベテランの田中秀幸。そしてギムは坂口芳貞が、ウッド・チャックは若本規夫がそれぞれ担当します。いっしょに行動していくうちにお互い惹（ひ）かれあうパーンとディードリットや、互いに嫌いあっている(!?)ディードリットとギムなど、複雑な心情をどう演じてくれるのか楽しみです。

メインのパーティ以外はというと、カーラ役にカセット文庫と同じ榊原良子。モスの大賢者ウォート役に大木民夫。カシュー王に池田秀一。アシュラム役に神谷明。ファーン王役に阪修。そして、全体のナレーションをカセットブック同様永井一郎が担当します。



▲パーンとディードリット。
仲がいいのか悪いのか!?



◀襲いかかってくる敵モンスターを倒すべく剣を突き出すパーン。白熱の戦闘シーン

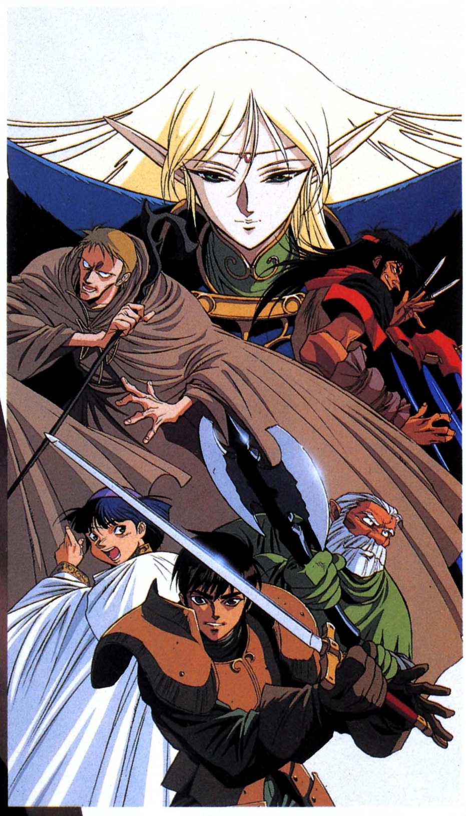
大賢者ウォートの館







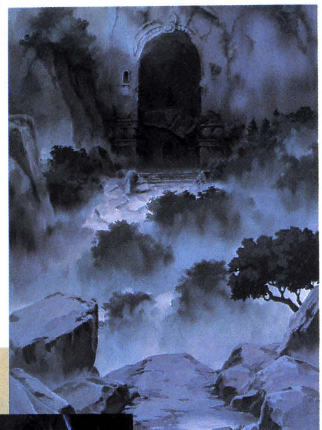
ロードス島の南西に位置するモスの山中にある塔。ここに住むウォートはじつにさまざまなことを知っており、カーラについての情報も持っているという。

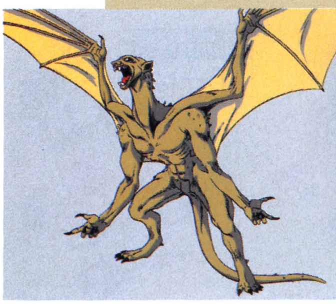


▲OVA第一巻のジャケット・イラスト。各巻、趣向を凝らしたイラストが登場するゾ

ドワーフの大トンネル

その昔、魔神によって滅ぼされた南のドワーフ族の廃墟。抜けるのに2日はかかるという長いトンネルで、まるで迷宮のように入り組んでいる。しかも、現在はそこにモンスターたちが棲(す)んでいるため、抜けることは並み大抵のことではないという。ウォートの館に行くには、ここを通る必要がある。









耳より情報

安田均講演会&ロードス上映会in京都

おなじみ安田均氏と山本弘氏の講演会が、京都で開かれる。「海外ゲーム・SF・コンピュータ」がテーマだが、OVA版「ロードス島戦記」試写会もあるゾ、水野良氏もかけつけるゾ、というわけで、京都周辺の読者はラッキー！

日時：6月23日(土)午後2時30分〜

会場：京都大学法経第4教室

主催：京都大学SF研究会

問い合せ：075-791-4975、八田修三

主題歌レコーディングも完了だっ!!

「ロードス島戦記」完成も、もう秒読み段階。さる4月28日には東京・青山で、主題歌のレコーディングが行われた。そこで主題歌を歌うsherryに、インタビューしたぞ!!



──今回はOVA「ロードス島戦記」のオープニングとエンディングを歌ったわけだけど、曲のイメージはどんな感じ？

「どちらも、メロディは北欧調になっているんです。オープニングは、戦いから疲れて帰ってきて…ってイメージですね。ラブソングです。エンディングのほうは〝パーン〟とした感じ。詞の印象をひと言でいうと、〝希望〟です。元気があって、これから戦いに出ていくぞって雰囲気なんですよ。どちらも、とっても気に入っている歌なんです」

──なるほど。ところで、今後の活動の予定は？

「私は〝ムーブメンツ〟というバンドのボーカルなので、その中で、ライブ活動をしていきたいですね。ライブだと、お客さんの反応がそのまま返ってきます。そこが好きだし、勉強になりますね」



▲「スタジオの広さに、驚きました(笑)」



PROFILE

sherry＝本名／加藤いづみ 生年月日／昭和42年7月21日 出身地／愛媛県松山市 身長／162cm 血液型／A 好きなアーティスト／アニタ・ベーカー ※ロックバンド〝ムーブメンツ〟のボーカリストなのだ

特報！　小説版「ロードス島戦記4　火竜山の魔竜(下)」7月1日発売決定！

読者の皆さんの熱い期待にこたえ KMOオリジナル・グッズ

お目当てのキャラクターグッズが、キミのものになるっ!! さあっ、申し込み方法をよく読んで、今すぐ郵便局へ走ろーっ!!

キャラクター・テレホンカード

キミの大好きなキャラクターがテレカに!! ファン必携。度数は各50。

各¥1,100(送料込)
※テレホンカードは非課税商品です。

商品番号 T−1


サイレントメビウス

商品番号 T−2

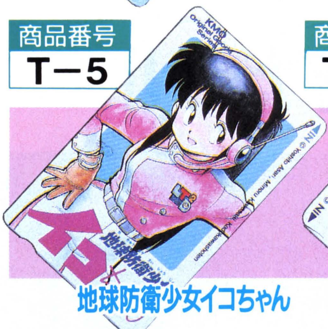
宇宙英雄物語

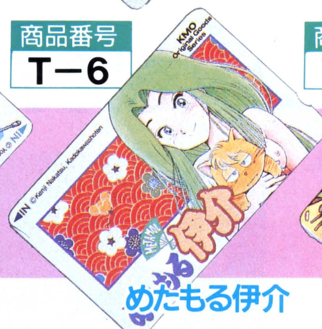
商品番号 T−3

カウント・スリー
1·2·3でキメてあげる

商品番号 T−4

エルデガイン

商品番号 T−5

地球防衛少女イコちゃん

商品番号 T−6

めだもる伊介

商品番号 T−7

銀河戦国群雄伝ライ

商品番号 T−8

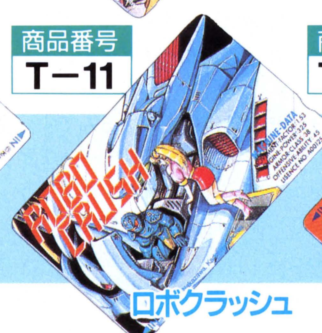
魔狼王風雲伝

商品番号 T−9

ロードス島戦記

商品番号 T−10

セント
聖エルザ・クルセイダーズ

商品番号 T−11


ロボクラッシュ

商品番号 T−12

トップをねらえ

商品番号 T−13

イース ソード・マスター

商品番号 T−14

ルーンワース

商品番号 T−15

パンゲア

商品番号 T−16

魍魎戦記MADARA

シリーズいよいよ始動(スタート)!!

KMO Original Goods Series

下敷&リトルケースの ステーショナリーセット

裏にも楽しい絵がイッパイの下敷。そして、シャーペン、マーカー、水性ペンが4色、の 計6本が入った便利でコンパクトなリトルケースのセット。

各 ¥1,235(税・送料込)

商品番号 S−1



サイレントメビウス

商品番号 S−2



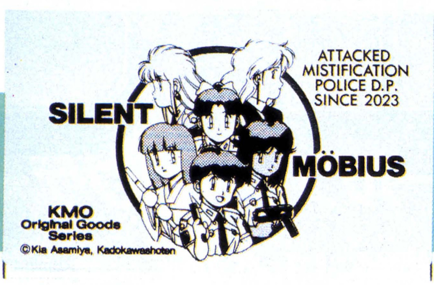
ロードス島戦記

アルミカードケース

テレカやキャッシュカードなどが、スッキリ収まるオシャレなカードケース。

各 ¥750(税・送料込)

商品番号 A−1



サイレントメビウス(色:シルバー)

商品番号 A−2



ロードス島戦記(色:ゴールド)

お申し込み見本

払込通知票 〈オモテ〉

口座番号	東京 3−541658	金額	2335
加入者名	㈱角川メディア・オフィス	料金	円
払込人住所氏名	(郵便番号180) 東京都千代田区九段南 4-7-16 市ケ谷KTビル 角川(かどかわ) メディ男 (☎03-221-9381)	備考 / 受付局日附印	

〈ウラ〉

通信欄
●サイレントメビウスのテレホンカード T-1 1枚
●ロードス島戦記のステーショナリーセットS-2 1個
18歳

お申し込み方法

お近くの郵便局へ行き、郵便振替の青い普通払込用紙に以下のことを記入し(払い込み手数料は自分で支払って下さい)、商品の代金を振り込んで下さい。

1. あなたの住所、氏名、郵便番号、電話番号。名前には必ずフリガナをつけて下さい。
2. 通信欄にあなたの欲しい商品名、商品番号、数量、そしてあなたの年齢を書いて下さい。
3. 振込先の口座番号は、東京3-541658。加入者名は、㈱角川メディア・オフィス。

返品について

不良品の場合及び品質等にご不満の際は理由を書きそえ、商品の到着後7日以内にご返品下さい。なお、返送料は不良品の場合のみ小社で負担いたしますが、それ以外はお客様のご負担になります。

※なお、商品は払い込みの確認後、2〜3週間前後で配送致します。

問い合わせ先

●商品の発送、代金については、㈱サンデックス内 KMOオリジナル・グッズ発送センターまで。〒141 東京都品川区上大崎4-5・26-4404 ☎03-490-1511

●商品の内容については、㈱角川メディア・オフィス 〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル ☎03-221-9381

KMO 角川メディア・オフィス
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル ☎03-221-9381



特集

最強ゲーム

初夏を彩る最新・最強のRPGとSLGを

RPG

ロールプレイングゲーム



ベスト9

9タイトル厳選しておくる大特集なのだ!!

& SLG

シミュレーションゲーム

イラスト／杉山真理(左)・中村亮(右)

大航海時代



これまでの光栄歴史SLGとひと味もふた味もちがうのが、REK OEITION GAME 第2弾の『大航海時代』。交易に戦闘に、ひとつしかない命を賭けて、めざすは名声・爵位である。野望に燃えろ!

光栄版立身出世物語なんだぞ、と!

さて、と。この号が出ている頃には『大航海時代』も発売されているはず。これまでの光栄歴史ＳＬＧとはひと味ちがった内容・雰囲気にとまどっている人も多いことだろう。そこで今月は、『大航海時代』をプレイするにあたっての〝心構え〟をいくつか挙げてみたい。まず、このゲームの基本となるコンセプトは、次のひと言に集約される。**『大航海時代』は立身出世のＳＬＧである。**

立身出世である。「交易」でお金を稼ぐのも、「フッフッフ、金じゃ金じゃ!」なんてほくそ笑むためではなく、その金を各地の中立港に投資して、祖国ポルトガルの同盟港になってもらうため。そうすれば、キミは「祖国のためによく働いてくれた」ということで、〝名声〟が高まり、王様から任務を与えられる。首尾よく任務を果たしたあかつきには、晴れて「爵位」を授けられる仕組みである。すべては爵位を求めるために行われるのだ。

また、これはコラムでも紹介しているが、平和な商人だけが爵位への道ではない。交易で得た金を地道に投資するのもひとつの手段だが、もうひとつ「海賊行為」によって名声を高めていく方法もある。

この場合、決して自国の船団を襲撃してはならない。襲撃するのはライバル国や海賊に限る。海賊行為によって、ライバル国の力を弱めていけば、これも「祖国のためによく働いてくれた」ことになるわけ。

というわけで、くれぐれも忘れずにゲームを進めて欲しい。合言葉は「立身出世!」。



▲ゲーム開始時は中古のラテン級商船が１隻きり。ジブラルタルを越えるのもやっとの頼りなさなのだ。早く船を買い換えたいよお!



▲リスボン港を船出するの図。上に行けばオランダ・イギリスなど北海諸国。下へ行けばジブラルタル。ここは地中海へ行ってみるかなあ!

交易 安く仕入れて高く売る。これ交易の基本ね!

安く仕入れて高く売る、これすなわち交易の原点である。港ごとの相場を頭に入れておいて、この差額で儲けるのである。

ただし、港から港への距離があまり離れすぎていると、航海中に消費する食料代がかさんで、かえって赤字となることも。港ごとの特産品や、どこで高く買ってくれるかといった情報は酒場で聞くことができる。アンテナを張りめぐらせよう!

リスボン港交易所



▲港で必ず心がけておきたいのが相場の確認。リスボンでは砂糖の仕入れ価格が金25枚

アントワープでは!?



▲で、アントワープでは31枚で買ってくれるという。はっきりいってこの商売は損である



砂糖・美術品は、早くビッグになるための最短距離の商品といっていい。初めは地道に稼いで欲しい！

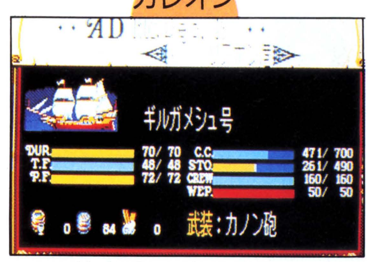
上のマップは、ゲーム序盤にお世話になるだろう地中海周辺の図。初めは１隻のラテン級小型商船で、右も左もわからずに細々と営業を続けなければならない――そんな新人のために、ちょっとした交易ルートが書き入れてある。まずは砂糖。

砂糖はリスボンの特産品で、〝いの一番〟に買い込んで欲しいのがこれ。ひと袋あたり金25～30で仕入れて、40前後で売る。売る場所は、北海諸国か西地中海。あんまり遠方で売ろうとすると、航海中の食費がかさんで赤字になってしまうぞ。

次に美術品。これはピサとイスタンブールの特産品で、かなりおいしい商品である。ひと袋（!?）あたりの価格が高いので、積載量が小さな小型商船でも大きな利益をあげることができる。金250～300前後で仕入れて、金400位で売っていこう。

上の交易で元手が貯まったら、さっそく挑戦すべし。で、十分なお金が貯まった時には、下コラムを参照だ！

ガレオン



▲これが海賊稼業に従事する者の憧れ〝ガレオン級〟。でも写真の例は中古品だね

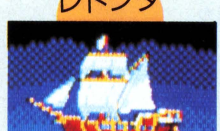
造船 新たな船を手に入れて船団を充実！

お金が貯まったら、商売の規模を大きくするために、船を新しく購入することをおススメする。右に示すのが船のタイプだが、初めのうちはせいぜい中型のナオ級が買えればＯＫ。カラックやら上のガレオンなんかは、遠洋航海や戦闘用の大型船。とりあえずは憧れの対象として指をくわえていよう。わたしの経験からいえば小型商船を何隻も揃えるより、エイヤとばかりに思い切ってナオ級を買った方がお得だな。造船では、中古品を買うか新しくつくるか。つくる場合は、帆の形や材質などのオプションが可能だ。

ラテン



レドンダ



カラヴェル



ベルガンティン



ナオ



カラック

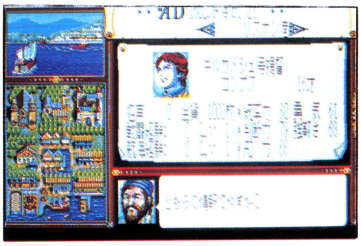


高級品貿易でたちまち成金に!!

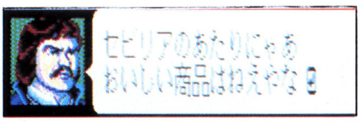
1502年　リスボン港

1502年リスボンにて。わたしは迷っていた。まず何をすればいいのか見当すらつかないのだ。手元には千枚の金貨と1隻のラテン級小型商船のみ。ここで老水夫がいった。「酒場でも行ってみやしょうぜ」と。

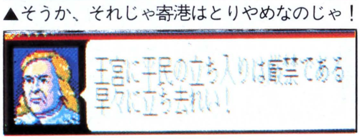
交易に生きる者にとって何よりも重要なのは情報である。どこで何を買えばいいのか、そして何を売ればいいのか確実に聞くことができるからだ。何度か(酒をおごって)貴重な出費を強いられた後「リスボンじゃ砂糖を買うといいぜ」との情報をキャッチ。よし、今日からわたしは砂糖商人に変身だ! 進路南へ。まずは西地中海に船出だ。



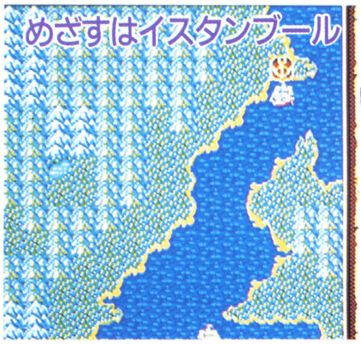
▲名声"0"っていうのが泣かせる。まあ、今に見てろよ俺だって、という感じであるな



▲そうか、それじゃ寄港はとりやめなのじゃ!



▲駆け出しの商人なんぞに用はないってさ



ある時酒場にて「イスタンブールじゃ美術品を買うといいぜ」との情報。ここでわたしはピンときた。小型商船の持ち主にとっては穀物など安くてかさばるものよりは、ひとつあたりの値段が高くて利潤が大きいものを扱った方が得。さっそくイスタンブールへ直行である。高級品貿易でひと儲けだ!

美術品が高くなった……そろそろ見切り時だね

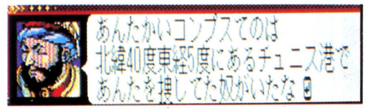
美術品交易をしばらく続けているうちに巨万の富を得、船もこれまでの小型船からナオ級商船に買い換えた。が、しだいに美術品の仕入れ価格が高騰。そろそろこの商売も見切り時だ。



◀初めは300を切っていた美術品が需要増で339に値上がり。いつまでもおいしい商売はできないものだなあ!

と、そんなある時……!?

イスタンブールの酒場にて「チュニスであんたを探しているぜ」との情報。さっそく急行することにした。最後の仕入れとばかりにあり金をはたいて美術品を買い込んで、いざ船出だ!



▲そうか、わたしを必要とする者がいるってか?

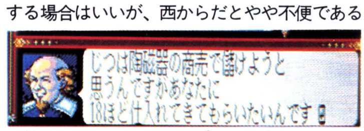
チュニスっていうのは、北アフリカにあるのだ

マジョルカにて美術品を売り払い、やってきましたチュニス港。

わたしを探していたのは交易所の主人。「陶磁器を仕入れてきてくれ」と。即座にOKしたものの、さてどこで買うか…?



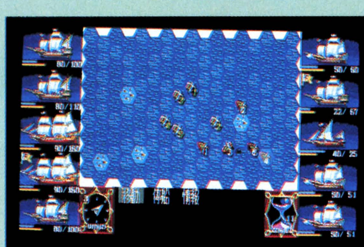
▲これが有名なチュニス港である。東から入港する場合はいいが、西からだとやや不便である



▲任せなさい。このコンプス、善良な商人の味方ですぞ。バットマンのようなもんです

海戦　大艦巨砲が勝利への道なのだ!

海戦でものをいうのはやはり大型艦による艦砲射撃。小型商船による戦闘は、はっきりいって自殺行為だ。できればガレオン、カラックなど大型艦を中心とした戦闘艦隊を造っておきたい。なお、戦闘では敵の船をすべて沈める必要はない。敵の旗艦を集中攻撃すればOK。味方も砲撃・接舷攻撃にさらされる。



▲敵旗艦を狙うの図。常に砲撃する態勢がとれるように注意深く移動すべし



▶戦利品のほかに積載品を手に入れることができる。珊瑚はこの辺では見かけない貴重品

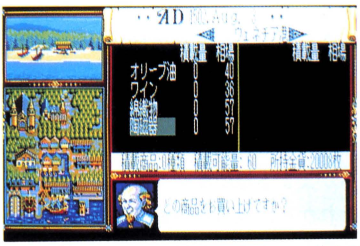
第1志望は海賊なのであった…！

目標達成！　陶磁器もおいしい商売ね!!

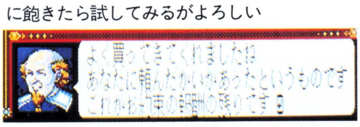
情報集めは「この辺じゃ見かけねえな」の連続で、途方にくれたわたしだが、そういや"ヴェネチアン・グラス"っていうよなあ、と藁(わら)にもすがる思いで一路ヴェネチアに急行。あとでガラス工芸のことだと気づいたものの、まあいいや、と強引に寄港する。すると、売っているじゃないですか！　下手な鉄砲が一発で当たってしまった。



▲ヴェネチアはアドリア海の最奥に位置する。不便な場所にあるのが玉にキズだよなあ！



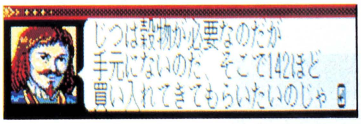
▲陶磁器商売もおいしい商売のひとつ。美術品に飽きたら試してみるがよろしい


▲ようし、これで名声が少しはアップしたはず。わたしに電話してください、どぞよろしく

数年後、艦隊はますます充実して……

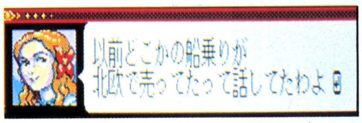
その後、ピサにも美術品を売っていることがわかって、再び高級品貿易に従事、わたしの艦隊は見る間に立派になっていった。現在ではカラック2隻にガレオン1隻。ゆくゆくは乗組員を満載にして海賊稼業に転職する機会を狙っているのだ。そこへ王様からの初の呼び出し。「穀物を買ってきてくれんか」だと。おやすい御用とばかりに目標を達成すると、なんと子爵に任じてくれた。出世街道の第一歩である！

王様が呼んでいるって!?



▲なあんだ。穀物なら売っているところは数多いですぞ。ロンドンにでも行ってみますか

おやすい御用でっせ！



▲リスボン港の酒場の娘。このコにはずいぶんお金を使ったものだ。仲良しなのだ


◀めでたく目標達成でござる。こんな調子で爵位がもらえるならいつでも御用命くだされ

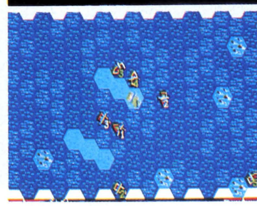
はじめての海賊体験もうクセになりそう!!

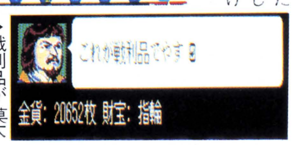
子爵となったわたしは、ついに念願の（!?）海賊行為に踏み切った。敵はイスラム戦闘艦隊。初めての海戦だ。


◀イスラム戦艦隊と接近遭遇。ここは派手に暴れてデビュー戦を飾ってやろうじゃないか

な～にがアリー提督じゃ！



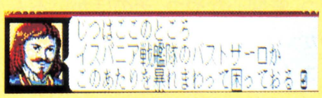

◀結構危ない戦いだったが敵の旗艦を集中攻撃して、価値ある一勝をあげたのである。エライ！



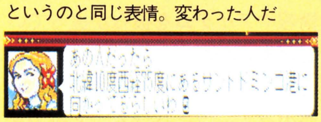
▶戦利品が莫大な利益をもたらす。

1503年　ふたたび王様に呼び出されたぞ!!

初めての勝利に気をよくしたわたしは、その後も戦闘艦を購入。地中海・北海周辺を荒し回る海賊に変身した。そんなある時、王様が呼んでいるという。また、穀物かなあ、なんぞとぶつぶついっているわたしに王様曰(いわ)く、「イスパニアのバストザーロを討伐せよ」とのこと。フッフッフッ、ようやく出ました。海賊にふさわしい任務ではあるな。ようござんす。一気にひねりつぶしてご覧にいれやしょう。



▲しかしこの王様、穀物を買ってきてくれというのと同じ表情。変わった人だ


▲ゲゲッ、サントドミンゴは遠いなあ。こちらに向かうまで待っていようかなあ

お姫様がカワイイ！



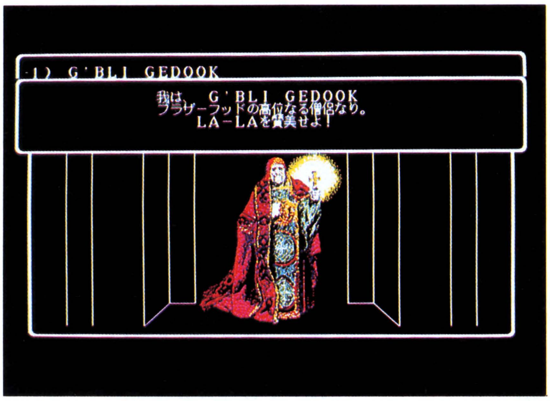
▲これが有名なお姫さま。贈物をしたり、愛の言葉をささやいたりと、ごきげんとるのが大変

Wizardry V
HEART OF THE MAELSTROM
ウィザードリィV



究極の進化を遂げた(?)『ウィザードリィV』がとうとう発売になったぞ！　というわけで、今月は『V』のウリでもあるNPCに焦点を絞って大解析！

お待たせ！　NPCの話、その1なのだ！



▲プレイヤーが最初に会うハズのNPC。G'BLI GEDOOK

みんなが、よだれをたらして待っていた『ウィザードリィV』。6月8日に発売ということで、もうプレイしている人もいるんじゃないかな。とはいえ、そう簡単には終わらせてくれないのが今度の『V』のいいところ。で、『V』のウリでもあり、ゲーム攻略にはどうしても無視できないＮＰＣについて、今回と次回の２回にわたって紹介していくことにしよう。



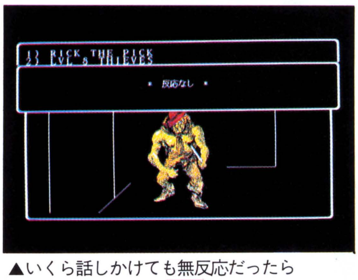
▲B2Fでとおせんぼをしている NPC

ＮＰＣといえば、もちろんノンプレイヤーキャラクターだってことはコンプティークの読者だったら、知ってるよね。いままで『ウィザードリィ』シリーズでは、プレイヤーが操作するキャラクター以外に登場するのは、ほとんどがモンスターばっかりで、ＮＰＣと呼べるほどのものはいなかったんだ。でも今回の『Ｖ』では、ダンジョンのあちこちでＮＰＣが登場する。その総数ははっきりとはいえないけど（いまいっちゃったらつまらないでしょ）、10人や20人じゃきかないくらい。それも、いろいろと個性があって、こちらに悪意を持っているやつだとか、物を売り込んでくるやつ、情報を教えてくれるやつ、道をふさいでいるやつ、無関心なやつ、そのほかいろんなのがいるんだ。ところが、こいつらとうまくつきあっていかなくっちゃ、『Ｖ』は解けない。ゲームクリアに必要な情報やアイテムを彼らが握っていることが多いのだ。

ところで『Ｖ』のＮＰＣは、大きくふたつのグループに分けることができるんだ。ひとつは、単独で行動しているＮＰＣ。単独組の代表は、このページの冒頭の写真のG' BLI GEDOOKやRUBY WARLOCKだけど、彼らについての説明はまた次回のお楽しみにしておこう。

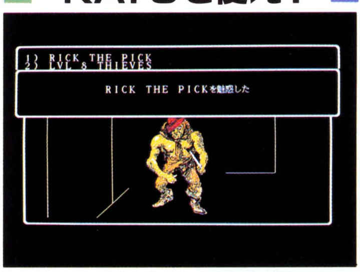
そしてもうひとつのＮＰＣは、グループを組んで、隠れ家やその近辺を歩き回っているタイプだ。この団体行動組のＮＰＣの特徴はというと、まず彼らが集まる場所が必ずあるということ。それから、彼らが情報提供型のＮＰＣであるということだ。

こんなときは



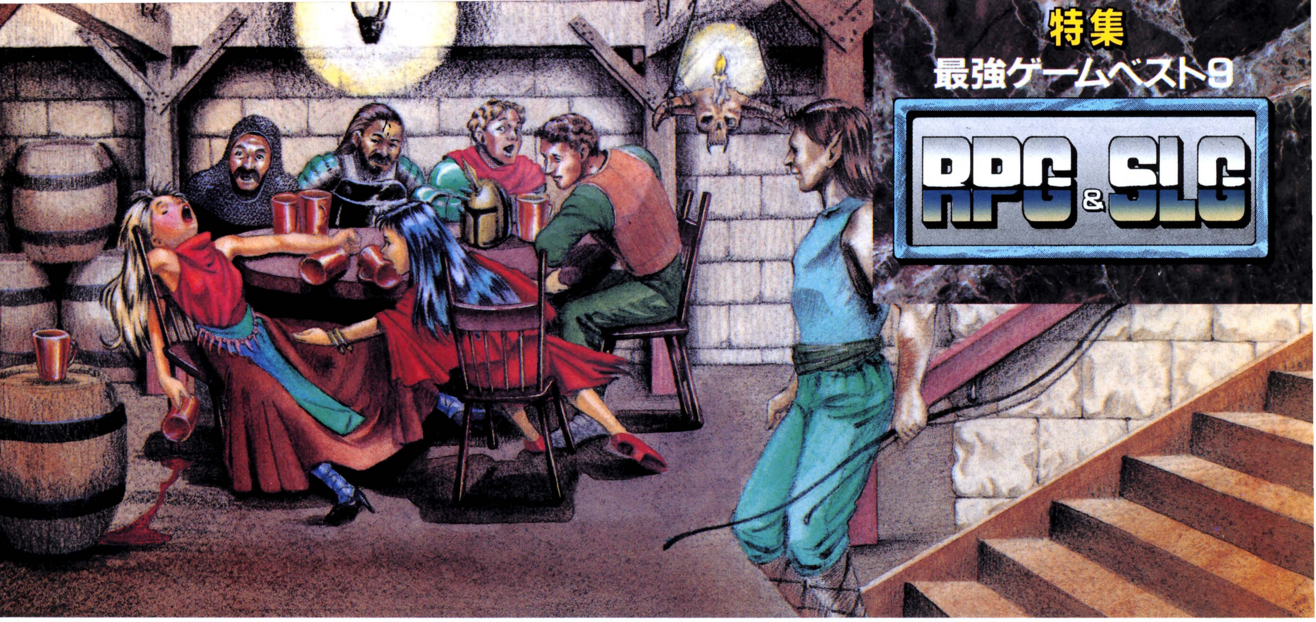
▲いくら話しかけても無反応だったら

KATUを使え！



▲KATUを使って相手を魅惑するのだ

 ●アスキー☎03-466-8080●PC9801、PC8801 各シリーズ／12,800円〔税別〕



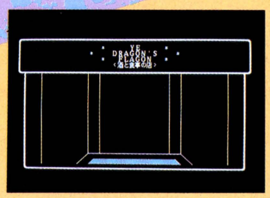
また、団体行動組のＮＰＣは、基本的に中立派なので、必ずしもプレイヤーに友好的というわけではない。話しかけても無視されたり、いきなり攻撃されることもあるから注意。相手がこちらに友好的な態度をとってくれなければ、話が先に続かないので、金や物をあげたり、魅惑の呪文ＫＡＴＵを使って、なかよくする必要があるぞ。

彼らが集う場所は４つ。それぞれ右に紹介したとおりだ。でも、その場所だけでなく、その近辺を歩き回っていることも多いので、彼らを見かけたら、近くに彼らのアジトがあるということだ。徹底的に調べて、見つけだそう。

なお、それぞれの場所に集まってくるNPCは、３組から５組くらいいるから、ひと組やふた組に会ったくらいで満足せずに、何度でも訪問して全ての情報を収集しておくこと。彼らのくれる情報には、役に立たないものはひとつもないといってもいいほど重要なものばかり。ただし、彼らだってそんなに重要な情報をタダでくれるわけはない。それなりの金を要求してくるから、ちゃんと金を用意してから行かないとだめだからね。けちって金を払わないと、いきなり攻撃してくるヤツもいるし、ぐずぐずしていると、パーティの金やアイテムを盗もうとするやつも。

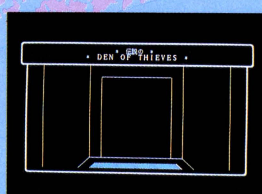
ＮＰＣは『Ｖ』攻略の要。次回は、より個性的な一匹狼(？)のＮＰＣを紹介することにしよう。こちらのほうは、じつに個性的なのがたくさんいるから、おもしろいぞ。

DRAGON'S FLAGON



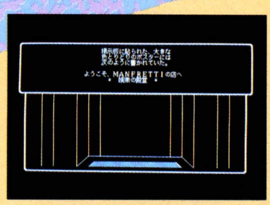
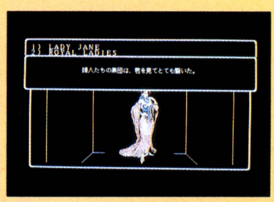

ドワーフの戦士たちが、つかのまの休息を楽しむ酒場。当然、ＮＰＣたちも戦士の集団だ。酒代をせびってくるぞ。

DEN OF THIEVES



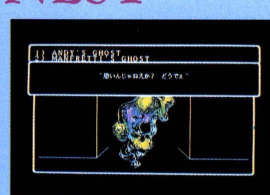

盗賊たちが隠れ家にしているところ。たくみに隠されていて見つけるのはタイヘン。スキを見せると、なにか盗まれるかも。

MANFRETTI

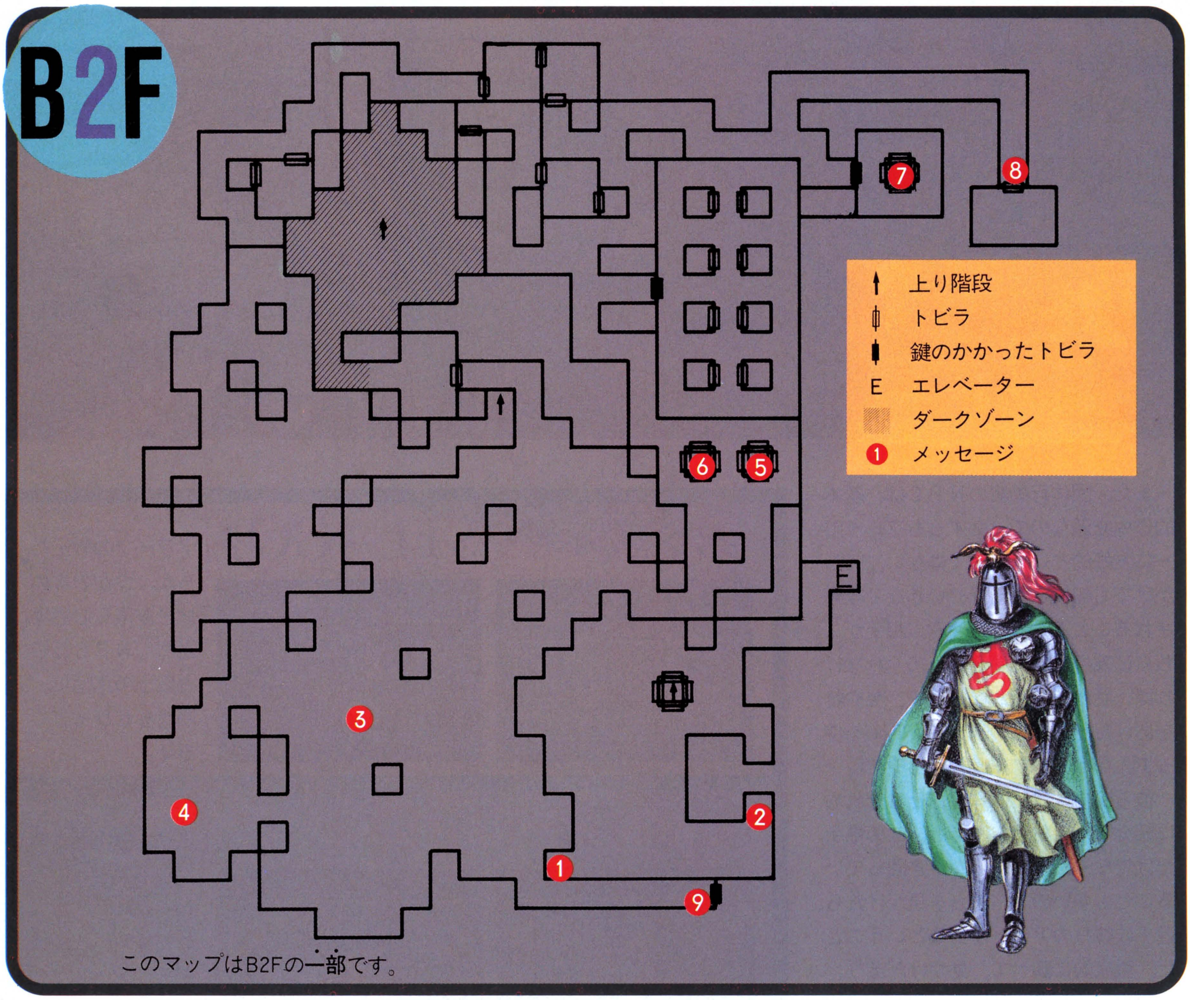
娯楽の殿堂。マンフレッテイの店。でも、美しいご婦人がたばかりで主人は不在という。はたして彼はどこに？

GHOST'S NEST

幽霊たちが巣食っているところ。ぞっとするようなところにあるぞ。見つけてごらんよ。幽霊のくせに、まさに金の亡者。

B2Fをしっかりと探険してみたぞ！



このマップはB2Fの一部です。

❶そこには、ほこりと、クモの巣におおわれた、かなり古そうな大きな木箱がある。

❷そこには、次のように書いてある：
HURKLE BEASTに、餌をやらないでください！

❸君は大きな洞窟の最ん中に立っている。そして、その床には、不思議な記号のような印が刻まれている。

*- - - -　＋　：　！　====
' - - - -　：；　' ／　- - - -

❹小さな、黒いひきがえると、いぼのある生き物が、汚い、臭いのする水たまりの中でうごめいている。

❺君の前には、小さな覆いをかけられ、宝石で飾られた箱がおかれている。
突然、霊が現れてこう告げた。
立ち去れ！
と、同時に箱が消滅した！
部屋中に笑い声がこだました。

❻暗闇の中で声が響いてきた：
LOONを捜すなら、墓場を探せ
破滅をみたくないなら部屋を探せ！

❼あふれる泉の様に、質素な聖堂が、静かに建っている。そしてその聖堂にかかった額には、次のようにかかれている。

BUBBAの健康温泉

❽
*　YE　*
*　DRAGON'S　*
*　FRAGON　*
〈酒と食事の店〉

❾君は重そうな鎖で固く閉じられた扉の前に立っている。

今回のダンジョン完全攻略はB2F。B2Fは、大きく3つのエリアに分かれている。それでは、ひとつずつ紹介していくことにしよう。

まず、最初のエリア。これは、B2Fのマップの左上のほうにあるあまり広くないエリアだ。ここは、B1Fのダークゾーンの先にあるベルトコンベア



▲酒がなければ通してくれない、アル中じいさん

に乗っちゃうと、落っことされるトラップエリアなのだ。そこらじゅうにピットがあり、方向感覚を失ってうろうろしていると、HPのあまり高くないキャラクターだと、すぐ死んじゃうぞ。

つぎのエリアは、B2Fのマップ中央下にあるエリア。ここもたいして広くないエリアなんだけど、けっこう大

事なところだ。なんといってもB２FからB５Fまでをつないでいるエレベーターがあるんだ。これは、この後よくお世話になるぞ。それから、このエリアにはちょっと変わったNPCがう



▲B2Fには、美形のモンスターがたくさん！

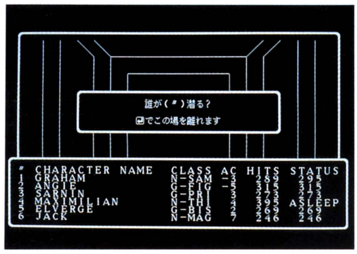
ろついている。HURKLE BEASTだ。こいつは戦う以外に相手のしようがないんだけど、ポイズン、パラライズなどの攻撃を持ってるから要注意だぞ。あと、ここにはおもしろいメッセージがあったりもするから、しっかり歩き回ってみよう。なにかアイテムが手に入るかも。

さて、最後はB２Fの大部分を占め



▲宝箱だ！　だけど簡単には手に入らない

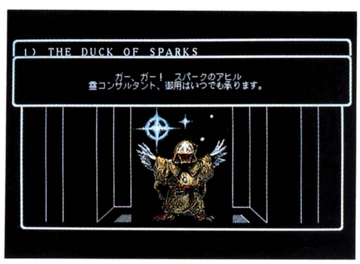
るエリア。ここには、いろんなイベントがいっぱい。まずはB１Fブラザーフッド寺院の中にある下り階段をおりてダークゾーンを抜けた先に待っているNPC、RUBY WARLOCK。彼に酒を持ってきてやらないと、そこから先へは通してくれないのだ。彼は強いので、倒して無理に通るのはちょっとタイヘンだぞ。ここを無事抜けると、その先は広い空間。モンスターがそこらじゅうにいるけれど、恐れずに歩き回ろう。B１Fにもあったヘンな記号の書いてあるところとか、不気味な沼があったりするぞ。なお、沼などに入る前にはいったんセーブしておくようにね。溺



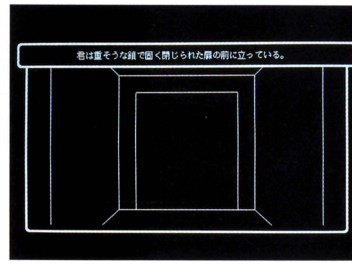
▲健康温泉だ。でも、溺れないように注意

れたら死んじゃうし、そうでなくても沼や池では、いろいろな効果がキャラクターに起きるから要注意なのだ。キャラクターに害悪を及ぼすこともあるのでセーブってわけ。

この広い空間の先には、霊が守っている宝箱がある。もちろん宝箱は欲しいよね。で、霊を追い払う必要があるわけだ。これに必要なアイテムについ



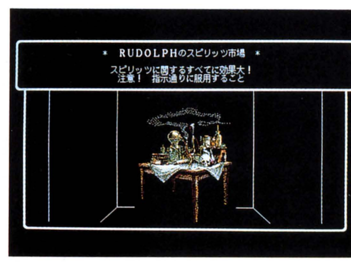
▲アヒルのおじさん。霊のコンサルタントだと



▲鎖で封印されたトビラ。どうやって開ける？

ては、ヒントをひとつあげよう。B２Fで手に入るアイテムを使うんだよ。

ここからさらに奥に行くと、温泉がある。ここはHPを回復してくれるけど、その後でSLEEPしちゃうので注意。この温泉の近くにはアヒルのN



▲RUDOLFの薬市場。さて、どう調号しよう

PCがいる。霊のコンサルタントだそうだ。しっかり利用しよう。それから戦士のNPCのたまり場 DRAGON' S FLAGONもあるぞ。

というわけで、今月はここまで。じゃあね。

Wizardry 情報局

▼愛知県：天気予報



▼広島県：宗近Maki



『V』発売前だというのに、たくさんのお便りありがとう。とくに広島県の宗近Makiクンからはかなりの枚数のイラストハガキをもらったぞ、ありがとう。それから、質問のハガキもたくさん。今回はそのなかから愛知県の「日本一の一円玉男」クンの質問にお答えしよう。『ウィザードリィⅣ』で地下11階の11番目の質問の答えがわかりませんということだけど、その前までの10の質問の答えから構成されるものが最後の質問の答なんだよ。ヒントは「カバラの根本原理」にあり、カバラについて調べてみれば簡単だよ。

さて、「ウィザードリィ情報局」では、お便り募集中。質問、裏ワザ、イラスト、そのほかめずらしいアイテムについてなど、なんでも送ってね。

宛て先は、
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル　コンプティーク
「ウィザードリィ情報局」係まで。

三國志 II

それにしても展開が早い『三國志II』マルチプレイである。袁紹・四谷と孫堅・茶水の二強時代を迎えて、残りのプレイヤーは手も足も出ない……ワケではない！　秋葉原には全国から続々と献策が寄せられているし、イヌボン劉備はハワイのためならなんでもすると言い切っている“頼もしさ”。かくて編集部・読者のヒンシュクの嵐にも動ぜず、連載は延々と続くのであった——。

二強二弱体制を打破するのだ！

さて、と。『三國志II』の誌上バトルもこれで3回目。予想以上に、迅速な展開に編集部一同驚いている次第である。

まず、新君主を選んだ秋葉原だが、これが期待に反して元気がない。既存の君主（劉備・袁紹・孫堅）を選んだほかのプレイヤーに人材の点でも、国力の点でも少なからず水を開けられてしまっている。先月の司州侵攻は惨敗に終わるし、荊州からの茶水の圧力は高まるしで、いよいよ進退極まった秋葉原、死ぬか生きるかの瀬戸際である。

イヌボン劉備は、初出場ながら健闘。茶水・四谷両勢力の間隙をぬって先月は袁術を滅ぼしたが、司州で張繍が反乱を起こすわ、これ以上「好き勝手はやらせんもんね」と拡大をねたむ四谷の逆鱗に触れるわで前途多難。強国の挟間で苦闘するＳＬＧ福袋派である。

いっぽう二強二弱のうちの“強”のほうは、まず華北の袁紹四谷。冀州・予州を攻略、曹操を滅ぼして膨大な旧曹操系家臣団を傘下に収めた。ここでようやく司州・荊州に野望を抱き、先月は（無理矢理に）イヌボン・袁術戦に割り込んだってわけ。

茶水はやはり暗い。GNP大陸一の荊州をガッチリ押さえているものだから、金持ち喧嘩せずを地でいくような余裕である。プレイヤーの中には「何をこしゃくな…」と思っている者もいるそうだが、人材の点でも優秀。下手に手を出すと。逆に潰されてしまうおそれがある。今後、イヌボンと秋葉原がどのような行動をとり、２大勢力の意表をついていくのか——大陸情勢いよいよ風雲を告げる！

戦利品を見つけた！



▲的盧。この馬に乗る者は、以後決して敵に捕まることがないという。司州にて

イヌボン好調！



▲戦いに次ぐ戦いでイヌボン劉備の装備はガタガタ。でも今月は回生の勝利を得る



秋葉原への献策 どうもありがとさんじゃ！

フッフッフッ、呼びかけに応じて、各地より続々“憂国の士”が献策を寄せてくれたわさ。ここで具体的な内容を書くと、ほかのヤツらに感づかれるおそれがあるので、謎かけじゃ。まず、大阪の田中クンはボクにひとまず中原を放棄して新天地を求めよという。採用じゃ。次に東京の諏訪クン、香川県の中村クンは“強き者をくじけ大同盟”の締結を熱心に勧める。これも考えているけんど、タイミングが狂えば一大事。難しいところなんだわさ。

 ●光栄☎044-61-6861●ＰＣ8800ＳＲ以降、ＰＣ9801シリーズ、ＭＳＸ2（ＲＯＭ・ＤＩＳＫ）、Ｘ１ターボ／各14,800円（サウンドウェア付17,200円）〔税別〕

情勢 茶水、四谷の対決迫る! 190年3月

二強二弱の言葉のとおり、北の袁紹四谷と南の孫堅茶水の対決は水面下にて進行しつつある。華北最強の戦力と人材を有する四谷、兗州の曹操打倒を第1期の目標として、これまで作戦を進めてきたわけだが、振り返るに、獲た国の大部分は荒れ果てている。青州・徐州・兗州と、いずれも小粒でとうてい百年の計をはかる地ではない。となれば、手近にある国で豊かなところは……と物色した結果、司州を収めるにしかずと結論したわけだ。幸いにも曹操を葬った時点で、大量の兵と武将を手中にすることができた。まずは隣国イヌボンと対決か——!?

対するに、孫堅茶水のほうは「そろそろ腰を動かすか」といったところ。でも、四谷を叩いておかねば、どこで寝首をかかれるかわからない。あまりの茶水の富強ぶりに、ほかのプレイヤーも心よく思っていないだろうし。

「反茶水同盟が締結されるとすれば、四谷が軸になるはず」と、一戦する機会をしきりに待ち望んでいるらしい。

当面予想される戦いとしては、四谷の侵攻が時間の問題となったイヌボン領に四谷軍が攻めいってきたら、これを徹底的に破ってやろうというもの。また、旧曹操系の武将を〝引き抜く〟ことも怠りなく進める。

いずれにせよ、この2人の動向が今後の展開の鍵となっているのだ。

189年2月



189年10月



190年1月



190年3月



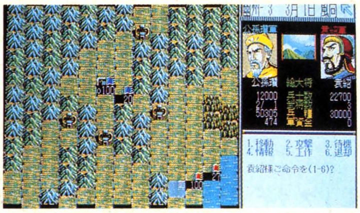


出るイヌボンは打たれる 四谷、イヌボン討伐を決意!

さて、今まで見逃してきたけど、幽州の公孫瓚をそろそろ片付けておこう。何せ、来たるべき茶水との決戦に備えて、前線となる州以外は純粋な供給国にしなければならないからね。敵戦力は1万2千と…。こちらはその倍2万だわい！　と…なんと!?　同じ一族だってのに、どして袁譚（えんたん）が寝返るのだ？（袁譚の裏切りにより、形勢は逆転。楽勝気分の四谷、呆然とした表情である。ほうほうの体で冀州へ逃げ戻る）

…まあ、緒戦でミソをつけてしまったが、イヌボン劉備は何としてでも叩き潰すぞ。イヌボンが荊州へ侵攻した後の司州はわずかに1万1千の兵力しかない。文醜よ、張済めを追い出してきなさい！

公孫瓚をまずは血祭り…

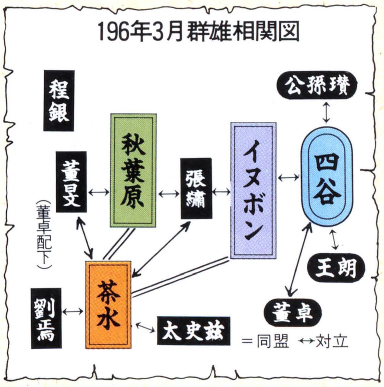


▲2万3千対1万2千。この時まで四谷は自信満々であった。不運なヤツよのお！

司州は手薄だ…



▲司州のイヌボン軍は手薄な状態にある。四谷軍、いっきに襲いかかる





月刊 三國志タイムス

四谷、大挙して荊州侵攻 イヌボン劉備の危機!!

公孫瓚戦での思わぬ敗北にしばし呆然の四谷であったが、続く司州侵攻には成功。自信を深めた袁紹四谷は、イヌボン劉備への降伏勧告をはねつけられるや憤然。

一九〇年四月、大挙して荊州イヌボン領へ進撃を開始した。予州より発した顔良・夏侯淵(かこうえん)以下四万二千の兵に対するは、劉備・張飛・華雄ら三万の兵。劉備軍、兵力こそ劣るが、人材では四谷に優る。普段であれば、おいそれと遅れは取らないものだが…残念なことにイヌボン軍は袁術との戦闘で大きな打撃を受けている。主力となる軍の中には、兵・武装ともに十分でない部隊が多く、イヌボン陣営に危機感は高まる。

唯一頼みとする茶水への援軍要請も、煮えきらない茶水の態度からして絶望に近い。

ここはまず一騎打ちで敵将を虜とし、形勢を逆転、とばかりに張飛打って出るが、張部(ちょうこう)との戦いは引き分け。ついに万策つきた、とだれもが思った。

が——。やはり劉備は底力を秘めていた。イヌボンおもむろに鍵盤(キーボード)に指を走らせると、あら不思議! 袁紹軍張部がコロリと寝返ったのである。予想だにしなかったイヌボン魔術(マジック)に、うぅぬ、こしゃくな…と四谷。お返しに寝返り工作をするものの劉備軍には反応なし。

「フハハハハ」イヌボン高笑いしながら、なおも夏侯淵・袁尚と謀略の魔手を伸ばしていく。ほとんど戦闘もまじえずに、数分後、袁紹四谷に残された軍勢は顔良ただひとりとなり果てた。まさか、の敗北に四谷さすがに「うわあああ! 天はわれを見放すか」と絶叫。災いを転じて福となす、女帝、会心の勝利であった。これでイヌボン劉備は六万余に及ぶ軍勢を手中に収め、予州・四谷領に逆侵攻をかける体制となったのである。

荊州戦始まる!



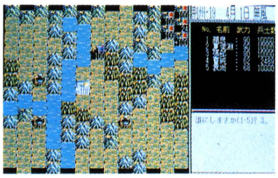
▲文醜が司州を取ったあとを受け、顔良軍4万2千が予州へ乱入

一騎討ちは引き分け



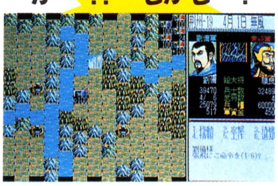
▲勝手に申し込みを受けるなんて、おまえの忠誠を疑うぞ、と四谷

4万対2万!



▲ここでイヌボン〝寝返り攻撃〟を決意。でも初めは自信がなかった

が…!? しかし…!



▲オオッ! 何と張部が寝返った。これで戦力は互角になったぞ!

裏切りの嵐!



▲寝返りの連続に戦力は逆転。5万対2万だって。さて、ど～する!?

四谷軍自滅!!



▲そして…顔良だけが残った。もう呆然、信じられないという感じ

自信満々の袁紹四谷



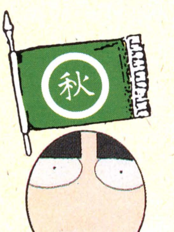
イヌボンとのお遊びはもうおしまい、とばかりに進撃を開始した袁紹四谷

生き残りをかけたイヌボン劉備



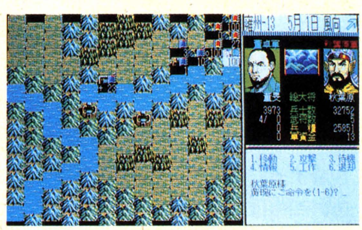
生きるか死ぬかのイヌボン劉備。さすがに真剣な表情である

秋葉原、献策に従い、益州を望む!!

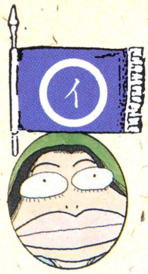


フッフッフッ、愚かものはせいぜい潰し合っていればいいんだわさ。戦乱に荒れた中原を見るにしのびず、ボクは当分、益州平定に全力をつくすことにしたんだもんね。エッ、益州に手をかけたら攻め込むぞ、だって!? 教授、そんなことをしたらボクのファンが怒るのじゃ。もしなんなら、試してみてもよいわさ(と秋葉原、ついに伝家の宝刀を抜いたのである。秋葉原のなりふり構わぬ脅しに、圧倒的な戦力を誇る茶水だが、しばし考え、しぶしぶと承諾の返事)。フッフッフッ、わかればよろしい。この秋葉原、義人でござる。益州を手に入れたら、必ず茶水殿をお助け申し上げる。そりでは、と。とりあえずは雍州の董旻(とうびん)を征伐じゃ。

まずは雍州へ!



▲董旻軍は兵糧不足にてあっけなく壊滅。少しは派手に戦いたかったのじゃ!



イヌボン大幅に実力アップ 賈詡を軍師に——！

う〜む、自分でもあの勝利は信じられない。四谷ってつくづく不運なヤツよね。でも、これで戦力は四谷と肩を並べた。人材を比較して考えてみると、こちらには関羽・張飛・華雄と、新しく仲間になった賈詡や夏侯淵らがいるから逆転したといってもいい。フハハハハ、四谷のヤツ、今ごろは冀州の宮殿で震えているにちがいないのだ。これからどこに侵攻するかが問題なんだけど、ひとまず四谷にお礼まいりをしなきゃ女帝の名がすたるわい。張飛・華雄よ、おいで！　予州まで遠征よ！（かくしてThe Return of Inubonの幕は切って落とされた）



▲5万の戦力を有効に使うにはどうしたらいいか、イヌボン考える



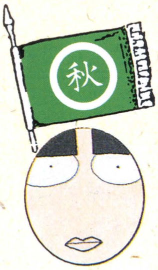
▲予州へ侵攻したものの、すでに袁紹四谷は逃げ去ったあと



▲茶水の裏切りに憤然とするイヌボンのもとに密使あり



◀予州にて思わぬ人材。審配ってのは結構使えるヤツである

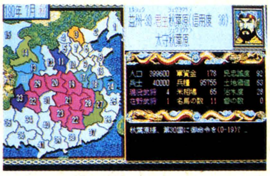


秋葉原、念願の荊州へ 第一歩を記す!!

やっぱこりからは益州がもっともトレンディな土地なのじゃ。戦乱に荒されていないものだから、民百姓はおだやかだしぃ、有能な人材がボクに仕えるのを待ち受けているしぃ。茶水の承諾を取り付けた今となっては、もうなんの遠慮もいらないわさ！（と、秋葉原・信濃町以下4万の兵力をもって、益州へ侵入した。対する厳顔以下1万の兵。不意を打たれたこともあり、敵はわずかに抗戦しただけで兵を引く）フッフッフッ、これまで占領した土地の中でももっとも豊かなところなのじゃ。人口は多いし、土地も肥えている。引き続き劉焉を葬って、益州を完璧にわがモノにするのじゃ。



▲兵糧不足がやや気になるが、この際、贅沢は敵なのじゃ！



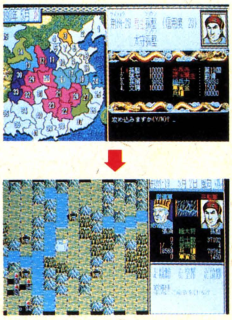
▲豊かな国を襲って肥え太る。これすなわち秋葉原流なんだわさ！



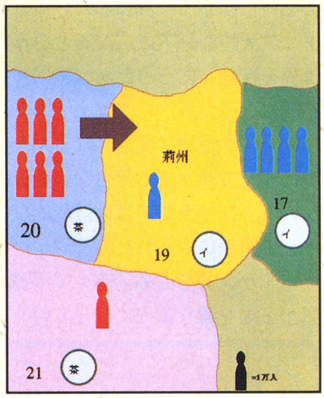
茶水、心穏らかならず、国境に兵を集結！

うう〜む、イヌボンが破竹の進撃を続けておるわい。秋葉原には脅されちゃうし、このままイイ気にさせておくと、ワタシの出番が少なくなっていけない。(と、茶水はおもむろにイヌボン劉備に対して〝手切れ〟を宣言した。あっと驚くイヌボン劉備。せっかく奪った荊州を茶水軍に委ねてしまった)

エッ、卑怯者だって!?　二枚舌だって!?　弱肉強食はこの世の定め。ここは爽やかに笑って、荊州占領を承認してもらいたいもの。(かくしてイヌボン劉備の進撃は、荊州を予州と取り替えただけに留まった。まさに〝暗い〟男の面目光る!?)



▲茶水軍の火事場泥棒的攻撃にイヌボンなすすべなく退却。荊州を放棄した



…というわけで、190年7月



今月はイヌボンの活躍が光った。戦わずして敵将を寝返らせた結果、強国に。あわてる四谷・茶水の二強、来月はどう出るか？





Ultima® V ~Warriors of Destiny~

他の追随を許さない壮大なストーリーが、遊びやすくなって新登場！　前作をはるかに上回るシステム、マップ、そしてストーリー。『ウルティマ』シリーズの最新作のどこが変わったか、ジックリ紹介してみよう。

前作で聖者アバタールになったキミに贈る新たな試練の旅のお話なのだ

行方不明のロード・ブリティッシュを探せ

広大なブリタニア王国を治めるロード・ブリティッシュ。『ウルティマ』の世界では、まるで神様のようにあれこれ指図して……じゃなくて、主人公の助けになってくれたんだけど、ブリタニア大陸の地下に広がるという妙な世界へ探検しに行ったあげくに、行方不明になった!!　ってのが、『ウルティマV』の冒険の発端となるんだ。

いつまで待っても帰らない国王のおかげで、ブリタニアは大混乱。ひょっとして魔物にやられたのでは……という憶測が大勢を占め、暗くて不穏な空気が王国を漂うようになっていくんだ。

そんななか、ブラックソーンという人物が、見事な手腕で混乱を鎮めてくれる。浮き足立っていたブリタニアは、彼の統治でふたたび活気ある国へと戻るかに見えたんだけど……。世の中、そんなにあまくない！　ブラックソーンがまともな政治をしていたのは最初だけ。そのうち圧政を強いてくるようになる。どうも後ろでブラックソーンを操って、ろくでもないことを考えている悪玉がいるみたい。そんななか、圧政に苦しむ人々を見かねたかつての仲間は、主人公を呼び戻すことにした。懐かしいブリタニアを渦巻く野望と悪の手から守り、ロード・ブリティッシュを地下世界から救い出すために、主人公は新たな試練の旅を始める……。てな感じで、この壮大なRPGの幕は切って落とされるのだ!!


「もう一つの決議で最も難しかったのは、アビイスの底から究極の知恵の写本を引き上げることだった。最強の魔法使いたちが集まって開かれた大評議会のこの決議は、ブリタニアの心臓部をゆるがした。その昔アビイスだったところは、今では溶岩が固まってできた巨大な山がそびえたっている。
この新しい壮大な山は、大評議会の知らぬ間に、ブリタニアの地下に巨大な空間を残してしまったのだ。ある者は、この地下世界の空間にダンジョンの最下層が通じているかもしれないと考えている。地下世界では、我々が知るよりはるかにおぞましい怪物たちが、とてつもなく繁殖していると信じられているのだ。」

▲オープニングで、『IV』以後ブリタニアに何が起こったか、イエロが教えてくれるんだ



◀新たな冒険は、ユーの町の南東にある、イオロの小屋からスタートすることになる

『ウルティマIV』から3年……

日本語版の『IV』が発売されてから3年。ちょっとブランクが長かったかなって気もするけど、ようやくあの続きがプレイできるね。"究極の知恵の写本"を読んでアバタールとなったキミは、ひとびとに道を指し示し、元の世界へ戻った。そう、その続きだ。えっ？『IV』はプレイしてないから、アバタールなんて知らない？　う〜ん、それはつらいかな。でもオープニングで『IV』の大ざっぱなストーリーと、その続きを教えてくれるし、ゲーム自体は『IV』をクリアしていなくてもちゃんと始められるから、知らない人・忘れちゃった人でも大丈夫……だと思うよ。

I The First Age of Darkness

ソーサリア大陸を恐怖に震わす悪の魔法使いモンデインを倒すというシナリオ。本格派RPGの元祖として名高いゲームだけど、日本語版はつい最近発売されたばかり。2Dの地上に3Dのダンジョン、そして宇宙の3Dシューティング。9年前のゲームとは思えないほどバラエティに富んでいる。

II Revenge of Enchantress

せっかくモンデインを倒したのに、じつは弟子がいたという話。ソーサリア大陸を縦横無尽に動きまわり、数々のクエストをクリアして、魔女ミナクスを倒す冒険だ。システムその他を改良し、第1作のバージョンアップ版って感じだった。最近ポニーからリメイク版が発売されている。

III Exodus

モンデインとミナクスが残していった、ありがたくない遺産をめぐる騒動。ミナクスを倒したあと数十年を経て新たにソーサリア大陸を脅かす、謎の存在エクソダスを倒す冒険だ。ムーン・ゲートによる空間移動や、パーティ制の導入、職業の選択の幅など、システムも大幅に変更されている。

IV Quest of The Avatar

究極の知恵を象徴するコーデックスの写本を見つけるために冒険する。悪の帝王を倒す勧善懲悪ではなく、善行を積んで聖者アバタールとなるという、異色のストーリー。8つの徳と3つの原理という要素が、重要な役割をはたしていた。『V』はこのストーリーの数年後からスタートすることになる。

 ●ポニーキャニオン☎03-221-3161●¥9,800(税別) 7月21日発売予定　※写真の画面は開発中のものです

『Ⅳ』に引き続いてブリタニアが舞台となる

冒険の舞台はシリーズ通して同じで、ブリタニアが基本になっている。元祖から『Ⅲ』までは、ソーサリア大陸と呼ばれていた世界だね。

『Ⅳ』から数年後という設定で、町や神殿、ダンジョンに到るまで、『Ⅳ』にあった場所はほとんど同じポイントにある。ただし、ダンジョンは封印されているし、『Ⅳ』では廃墟だったマジンシアは、それなりに復興して町になってる。とれに、新しく灯台や小屋なんてのも追加されているから、けっこう新しい発見も多い。懐かしい故郷に久しぶりに帰ったら、なんかいろいろ変わっていたって感じの感慨が味わえるのだ。

ブリタニア大陸MAP

この広大な大陸を旅するために、『Ⅴ』でもさまざまな乗り物が用意されている。徒歩、馬、船、そしてムーン・ゲートなど、いままでと同じ移動手段もあるし、艦載用のボートや魔法のじゅうたんなどの、新しい乗り物もある。壮大な冒険をいかに楽に進めるかは、これらの移動手段をうまく活用できるかどうかにかかっているのだ。なお、前作でおなじみのムーン・ゲートは、飛び先がちょっと変更されているみたいだぞ。



徳の町や原理の城

誠実・慈悲・勇敢さ・公平さ・献身性・尊厳・霊性・素朴さの、8つの徳を象徴とする町。そして真実の館・愛の修道院・勇気の砦という、3つの原理を学ぶ場所。『Ⅳ』で重要だった徳と原理にかかわる場所はすべて健在。また、ポーズやバッカニアーズデンなどの村、そしてブリタニア国王の居城ロード・ブリティッシュ城も、相変わらずだぞ。

▼馬や船など、いろんなお店と情報の集まる町や城





▲ロード・ブリティッシュ城。例によって全滅すると、この城で復活するのだ

神殿とダンジョン

前作と同じ場所に8つずつあるダンジョンと神殿。神殿は相変わらずマントラを入力して啓示を受ける場所。でもダンジョンは、なんと封印されてしまっている。封印を解くには、力の言葉と呼ばれるセリフを、ダンジョンの前で叫ばなきゃならない。これを探すのもクエストのひとつなんだ。



▲マントラを入力し、瞑想して啓示を受ける



▶封印されたダンジョンは力の言葉で開くのだ

▼ダンジョンのグラフィックは格段にパワーアップしている。このなかに、新たな謎が‥‥



灯台

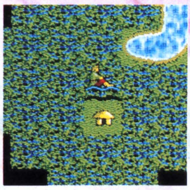
ブリティン、ミノック、トリンシックなどの町は、複雑な入り江に囲まれている。このままでは船の通行に差し支えると、灯台が新設されている。灯台には、よく旅人たちが泊まっている。重要な情報源だぞ。



▲夜の海を照らす灯台。なかには灯台守りの一家と旅人たちがいるぞ

小屋

『Ⅴ』には、人の通わぬ場所に寂しく建つ、ちっぽけな小屋なんてのもある。なかには孤独を好む魔法使いや、厭世(えんせい)ぎみの魔物など、いっぷう変わったひとびと(?)が住む。そう、いかにも誰も知らないことを知っていそうな‥‥。



▲ひっそりと建つ小屋のなかには、ユニークな生き物が待っている

時間の流れがひとびとの生活を感じさせてくれる

ゲームを始めてみて思うのは、『V』では昼／夜が区別されている、というよりも1時間単位で時が過ぎてゆくって実感できるんだ。町の住人たちは、朝になると起きて仕事を始め、昼は酒場でランチを食べる。昼過ぎからまたひと働きして、夜には酒場でディナーと酒で疲れを癒し、夜半前には自宅や宿に戻って、朝までグッスリ眠る。ほんとに、ふつうの生活を営んでいるんだ。お店の営業時間は、朝の8:00くらいから、間に昼休みが入って夜は17:00前後まで。宿屋はけっこう遅くまで開いてるけど、深夜過ぎると人気はほとんどなくなって、ただ衛兵たちが見張りに立っているだけになる。また、夜になると町と外界をつなぐ門は閉じられて、外からは入れないし、町から出ることもできない。現実の夜中の町の、あの不気味な雰囲気が味わえるんだ。



◀酒場の前で立ち話しようと思ったけど、つれない



▶ファンクション＋キー入力の会話方式は健在だ

町のひとびとの平和な一日



▲5:00。衛兵以外の住人は、まだベッドのなかで熟睡している。衛兵は、基本的になにも答えてくれないから、話をする相手はだれもいない



▲早起きの店は、8:00くらいから営業を始める



▲12：00ごろになると、みんな昼飯を食べに酒場へ向かう



▲夕方には店は閉まり、ひとびとは酒場でひととき憩う

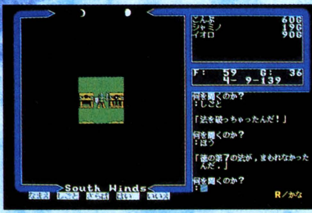


▲街灯がわびしく光る夜。住人たちはみんなベッドのなか



平和な住人たちに忍び寄るブラックソーンの圧政の影

平和な営みを続けている町の住人にも、魔の手は伸びている。ブラックソーンは、徳の概念を歪ませたあげくに、とんでもない掟を定めているんだ。8つの町の看板に、その町に対応する徳の掟が書かれているんだけど、ちょっとすごい。あまりすごいから右に全文掲載しちゃうのだ。ね、けっこうキテルでしょ？　町にはこの掟が守れなかったために、さらされてたり、牢に放りこまれたりする人がいっぱい。これはひどいってんで、キミの昔の仲間は、地下に潜ってレジスタンスに加わっていたりするんだ。でもレジスタンスって、政府にたてつく存在。前作の、政府公認の聖者になる旅とは、ちょっとちがった立場になる。住人たちのなかには、前作のように歓迎は、してくれない人もいるぞ。



▲徳の教えが守れなかったからといって、見せしめにさらし台ってのはヒドイ

改訂版　徳の8カ条

1. 嘘をつくなかれ。嘘をつきし者は舌を抜く。
2. 困る者を助けよ。助けぬ者は、同じ苦しみを味わうべし。
3. 挑戦には命をかけて応えるべし。どちらかが死ぬまで戦わぬ者は臆病者として辱めを受けるべし。
4. 罪を犯したる者、すみやかに自首して罰を受けるべし。自首せぬ者には終身刑を課す。
5. 収入の半額を貧しき者に与えるべし。与えぬ者は、収入を差し押える。
6. 名誉に傷を負いし者は、恥を知って命を絶て。
7. 徳の掟を進んで実践すべし。実践せぬ者は異端者として生きる資格を失う。
8. 己の長所を見せるなかれ。長所をひけらかす者は、それを長所とせぬ者の恨みに苦しめ。

格段に進歩したゲームシステム

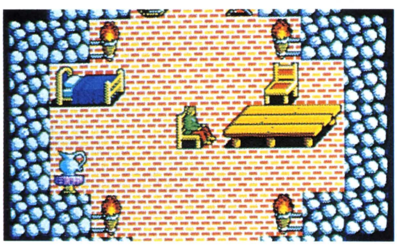
時間の流れの概念以外にも、新しくなった点、変更された点、パワーアップした点など、システムやプログラムの進歩が、いたるところに見られる。そのいくつかを紹介していこう。



◀敵を倒すとアイテム満載の宝箱が残るぞ！

ユニークなキャラクターアニメーションが楽しい

グラフィックやＢＧＭの進歩は当然とはいえ、キャラのアニメーションの芸の細かさは楽しい。キャラはいかにも米国産といった雰囲気で、国産のコミカルさとはまたちがう。でもそのキャラが椅子の上に乗ると、普通の部屋ならちょこんと座るし、酒場だとカチャカチャ食事を始める。ベッドの上に乗るとお休みの格好になるし、鏡の前に立てば鏡にちゃんと像が映る。妙なリアルさが、笑いを誘ってくれる。


▲場所場所でユニークなアニメーションを見せてくれる。これがまた、なかなか楽しいんだ

バトルシステムは大幅にグレードアップしている

２Ｄのバトルフィールドで戦うという、いままでと同じような戦闘のシステム。でも、斜め攻撃ができたり、飛び道具で軸線からずれた敵を狙うことができるようになった。また、前作までは戦闘終了時にフィールドマップ上に出現した宝箱は、敵を倒すとランダムにバトルフィールド上に出現するようになっているんだ。その宝箱のなかには、武器や防具、たいまつなど、アイテムが詰まっている！　さらに、パーティの内のひとりだけを行動させるコマンドが付加されているぞ。宝箱を調べ、ワナを確認して解錠、そして開く。その動作すべてをひとりのキャラに連続して行わせることができるのだ。このコマンド、戦闘時はもちろん移動時にも使える。フルキーの１から６を選択するという簡単なコマンドなので、とても重宝することになる。

パーティ編成は最高６人入れ替え自在になっている

パーティに加わるメンバーのなかには、前作でお世話になった仲間たちもいれば、今回初めて登場する者もいる。それらの仲間のうち、主人公を含めて最大６人のパーティが編成できる。そして、宿屋でパーティの入れ替えが可能になっているのだ。宿屋ではふつうに泊まる以外に、ちょっと料金はかさむけど、パーティの誰かひとりを最長１カ月の間、宿屋に逗留（とうりゅう）させることができるようになっているんだ。その間は、逗留（とうりゅう）させた仲間とはお別れ。もちろん期間内なら自由に仲間に戻せるぞ。



▲最大６人で行動できる。ちなみにこれはキャンプのシーン。レベルアップはここでする

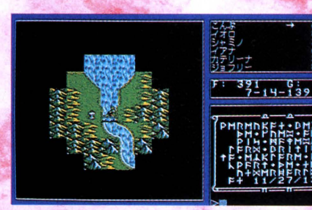
ブリタニアからダンジョン、そして未知の世界へ……

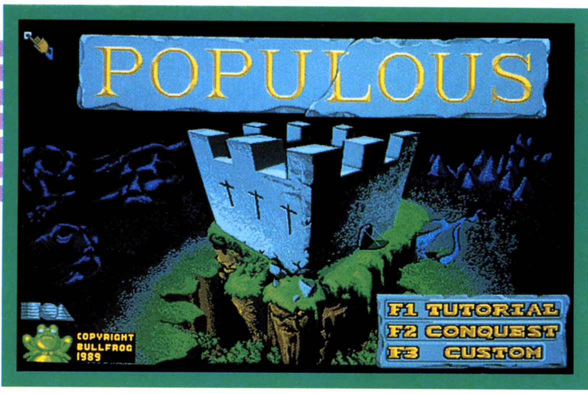
ブリタニアに点在するダンジョンは、それぞれ８つの徳を表している、ってのは前作と同じ。ただ、グラフィックは、前作のラインに色を塗っただけの単調なものから、地下迷宮のような雰囲気のものや廃坑風のジメジメした風景など、かなりリアルになっている。ダンジョンの壁に風化したガイコツがぶら下がっていたり、エネルギーフィールドで通路が封鎖されていたりと、トラップもかなり凝った作りになっているみたい。また、ダンジョンをうろつくモンスターも、巨大でおどろおどろしい姿を見せてくれるぞ。それに、要所に存在するいくつもの小部屋も、装いを一変してリアルになっているんだ。墓石を破壊すると、そのなかに幽霊やモンスターが隠れていたりと、けっこうユニークというか不気味というか……。



▶ダンジョンにはさまざまなものが待ちうける

数々のワナが待ち受けるダンジョンのどこかに、地下世界への入り口が開いているという。そう、あのロード・ブリティッシュが遭難したという地下の世界。地下世界は、地下水脈が張りめぐらされた迷路のようになっているのだ。なにせブリタニアとほぼ同じ大きさだというから、ま、ちょっと考えたくない広さではある。でも、この広大な地下世界のどこかに、ロード・ブリティッシュが救いを待っているというんだから、探さないわけにゃいかんだろうね。あたりいちめん毒の沼とか、巨大な地底湖などの、名所もけっこうあるらしいから、それを頼りに、地道に探すしかないみたいだぞ。


▲地下世界は、地下水脈や地底湖、そしてモンスターがひしめく暗い世界だ



ポピュラス

どうだいみんな。戦いのほうは順調に進んでいるかな？　なんてったって全500面。アセらないでゆっくり楽しもうよ。今月はちょっと一服。オリジナルマップをつくってみようか。

今月はマップづくりに挑戦してみっか！

『ポピュラス』の楽しみといえば、やっぱり本命はCONQUESTモードだけど……面をクリアするごとにどんどん強くなっていく敵と戦っていくのは燃えるからねっ！　ま、それはそれとして、オリジナルマップづくりも結構オモシロイ。なんてったって文字どおり「天地創造」なんだから、凝れば凝るほど奥が深いのだ。ゲームデザインの楽しさ、ってヤツかな。

ホレ、『ポピュラス』って遊んでるといろいろいいアイデアを思いつくでしょ？　島ばっかりのマップとか、ヒマラヤみたいな高い山ばっかりのマップとか、とにかく「こんなの絶対だれもつくらねーよな」なんてヤツほどイイ。友だちどうしでオリジナルマップをつくって、互いに戦ってみるのもおもしろいぞ！　『ポピュラス』のマップエディタはすごくよくできていて、土地の造成はマウスでチョイチョイ、キャラクターの配置もファンクションキーで一発。30分もあればつくれてしまうぐらい簡単だから、ま、ゴチャゴチャいってないで、とりあえず始めてみようか。



どんな環境にするのか、考えなくっちゃネ

マップエディットは、まずオープニング画面から〔F・3〕のCUSTOMモードを選択することから始まる。つぎに地球アイコンを開いて、「ペインティング」を選べばＯＫだ。さて、これでもう自由にマップをつくれるようになったんだけど……その前に、マップづくりで重要なポイントをまとめておこう。大切なことは大きくわけて3つある。

まず、ゲームのおもしろさをどこにもってくるかってことだ。これにはいろんな場合がありうる。たとえば人口を増やしてハルマゲする総力戦型にするのか、互いに地震や洪水で妨害しあう破壊戦にするのか、あるいは土地の造成に制限をつけて細々と戦うなんてパターンもあるだろう。とにかくゲームのカラーを決めるのがポイントだね。

つぎにこまかい部分の設定。場所を草原にするか砂漠にするか、造成条件、沼や海の効果。使える天変地異の制限。似たようなマップでも、これによって大きく内容が変わってしまうぞ。

3つめはゲームバランスだ。つまり「敵をどのくらい強くするか」ってこと。理想的なのは、敵のほうがちょっとだけ優勢なんだけど、戦略さえ思いつけばギリギリで勝てるぐらいの難易度かな。そのために敵と味方の地理的な差や初期人口比、増加率なんかについて調整が必要だ。CONQUESTにもあったように、敵と自分で使える天変地異がちがっていたり、こちらは地理的には不利だけど最初から火山程度のサイコパワーがあるなんてのもいいと思う。要はバランスの問題ってワケだね。



▲どんな天変地異が使えるかというのも、ゲームにメリハリをつけるポイントだ



▲ゲームバランスを調整する上で大切なのが、環境の設定。よく考えて決めてほしい

こうしてマップをつくっていくのだ

土地の造成は、CONQUESTのときと同じようにマウスのクリックだけでガンガンできる。まず、ある程度大まかに陸地をつくってから、こまかい修正に入ったほうがお手軽だ。

マップに配置できるキャラクターは、敵味方のモニュメントおよび住民、リーダーと、木と岩。木と岩は3種類あるから全部で9種類だ。沼と町は、初めからつくっておくことはできない。

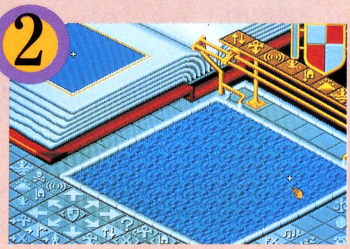
そのほか、サイコパワーの初期値も敵味方とも自由に設定できるようになっている。けど、最初からハルマゲレベルなんてのはナシにしたいね。

1



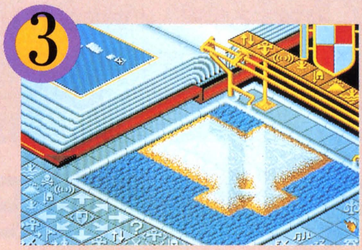
▲まず地球アイコンを開いて「ペインティング」を選択する

2



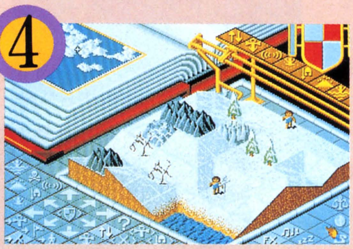
▲〔F・9〕で全画面消法。ここからマップのデザインがスタートするのだ

3



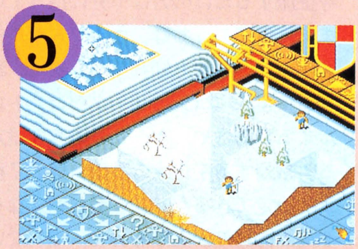
▲まず陸地にしたいところをマウスでクリックして適当な形に造成する

4



▲木や岩も配置して、神側のリーダーと住民も配置する

5



▲〔F・8〕で世界の中心から見て点対称になる。あとは部分的に修正を加えればＯＫだ

チェックポイント

地理的な不公平を取り除くのに、マップの対称化は有効な手段だ。ただ、それがいいゲームかどうかは別だということを忘れないようにね。

こんな面をつくってみたぞ

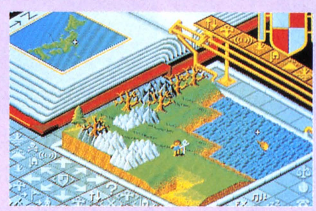
で、わがコンプ編集部でもオリジナルのマップをつくってみた。取り組むこと数時間。苦心の末にでき上がったものが右側のふたつだ。

いやあ、いろいろやってみたんだけど、これが案外むずかしいんだわ。マップをつくること自体はたしかに簡単だけどそれがゲームとしておもしろいかどうかってのは、まったくの別モノなんだよね。ついついビジュアル優先でマップをつくっちゃうもんだから、見た目は奇抜でも実際に遊んでみると「うーん、なにコレ。つまんない……」なんてのがほとんどなのだ。ゲームデザインは一朝一夕じゃ無理ってことが、よくわかったぜ。

でも、それがまたおもしろさでもある。いいマップが完成したときの気分は最高だぞ！　みんなもオリジナルマップづくりに挑戦してみてくれい。

1

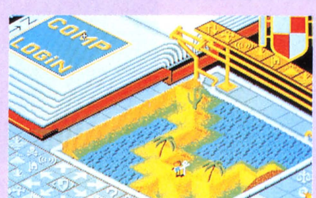
見てのとおり、日本地図をモデルにしたマップ。東京と大阪にそれぞれのリーダーがいて戦うようになっている。土地の造成は不可。天変地異は地震と火山と騎士のみ。洪水も考えたが、それはやめた。ビジュアル優先だったが意外とおもしろい。



▲でき上がった後によく見たら、北の方角がちがっていた……。悲しい

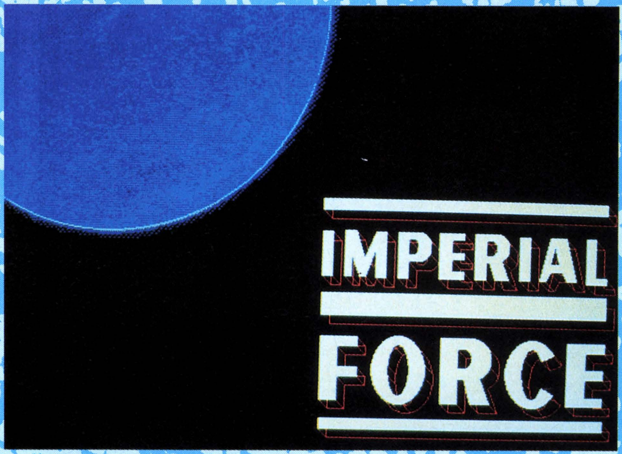
2

文字を描いてみた。描かれている内容にとくに意図はない。正直いって失敗だな、こりゃ。平地ばかりなので、結局あっというまに海が埋められてしまうだけだった。やっぱり見た目優先ってのは企画倒れしちゃうということなんだろうか。



▲その気になれば、きっと絵も描けると思う。だれかやってみない？

インペリアルフォース

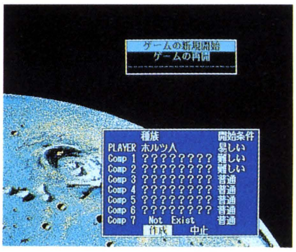


システムソフトが放つSFシミュレーション『インペリアル・フォース』のテーマ、それは宇宙征服だ。敵対する宇宙人どもを蹴散らし、100個の惑星を自分のモノにする。まさに男のロマン(?)を実現させてくれるソフトなのだ！

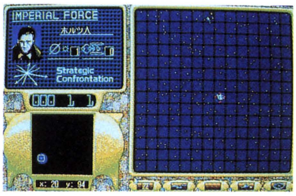
さあ、キミも今日から宇宙人だ！

『インペリアル・フォース』の舞台は、架空の宇宙空間。そこには100個の惑星（居住可能な星）があり、20種類の宇宙人が暮らしている。プレイヤーは、この宇宙に住む宇宙人のなかの１種族になって、宇宙征服に乗り出すわけだ。

まず最初に、プレイヤーは自分の操る宇宙人を選択する。プレイヤーが選ぶことのできる宇宙人は、下にあげた８種類のうちのひとつだ。種族によって、製造できる宇宙船に差があるため、若干の有利不利はあるけれど、どの種族も、宇宙を征服するだけの力は十分に持っている。まあ、最初のうちは、ホルツ人かルー人を選ぶといいかも知れない。次に、敵対する宇宙人（コンピュータがコントロールする）の数や、ゲームの難度を設定する。敵対する宇宙人の数は、最大７種族まで設定できるが、敵の数が多くなるとゲームの難度が上がるので、慣れないうちは１～３種族くらいに抑えておいたほうが無難だろう。



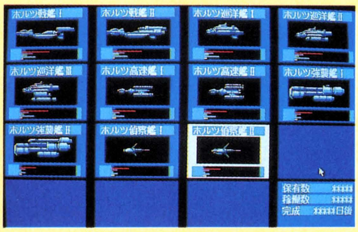
◀最初に、どの種族でプレイするかなどの設定をする



▶ゲームのスタート条件は、毎回ちがうのだ

File No.1 ホルツ人

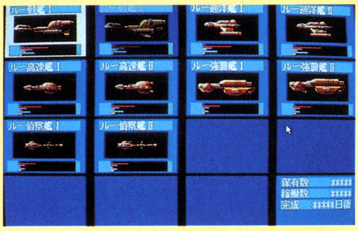




ホルツ人とは、汎銀河連邦を構成する人間型種族の総称で、連邦人とも呼ばれている。ホルツ人の船は、生産性と性能のバランスがとれた船が多い。

File No.2 ルー人

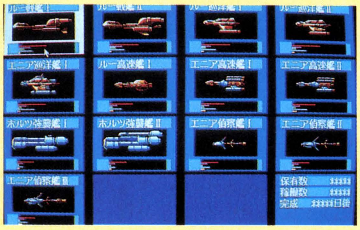




かって銀河に存在した大国家、ルー帝国の領土であった地方の出身者をルー人と呼ぶ。彼らは、民族と国家に誇りを持っている。ルー人の船は火力重視である。

File No.3 エニア人

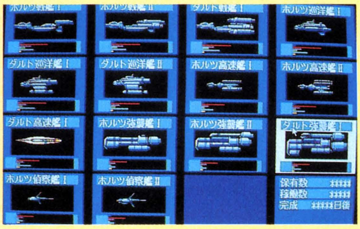




宇宙の商人種族として、旧帝国領内、連邦領内に一大勢力を持つ。エニア人は、強力な戦艦などはつくらず、汎用性の高い、スピードの速い船の開発に力をいれている。

File No.4 ダルト人





人間種族のなかでは、もっとも歴史の古い種族。統一された国家を持たず、種族内での争いも多い。優れたシールド技術を有し、防御力の高い船をつくる。

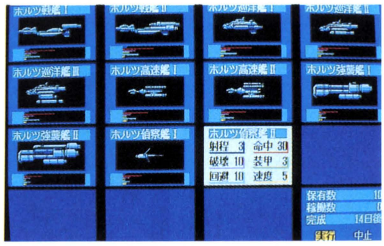
 ●システムソフト☎092-752-5262●PC9801シリーズ（9801、Uを除く）／8800円〔税別〕6月下旬発売予定

艦隊を編成して宇宙へGO！

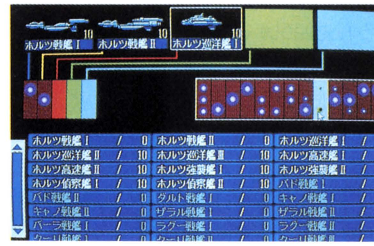
自分の種族や敵の数を設定したら、コンピュータがマップの作成を開始する。『インペリアル・フォース』のマップは、毎回ランダムに作成されるため、100個の惑星の配置はゲームごとに異なる。要するに、何回プレイしても、同じマップに出くわすことはないわけで、いつまでも新鮮な気持ちでプレイできるのだ（『ティル・ナ・ノーグ』のシナリオ作成システムに似ているといえばピンとくるかな）。

さて、マップ作成が終了したら、いよいよゲームスタートだ。まずは宇宙船を建造し、艦隊を編成しなくてはいけない。ゲーム開始時に各宇宙人が建造できる宇宙船の種類は下の写真のとおりである。宇宙船は5つのタイプに分類されており、それぞれ性能や使用目的がちがう（詳細は右表に）。そして、宇宙船の組み合わせ方によって、「偵察艦隊」「占領艦隊」「攻撃艦隊」など、さまざまな艦隊を編成することができる。当面は「未知の空間の探索、および占領」が任務となるので、偵察艦と強襲艦、それに巡洋艦（護衛用）を建造すればいいだろう。

ところで『インペリアル・フォース』には、全部でなんと120種類もの宇宙船が登場するのだが、宇宙船のデザインを考えるだけでもタイヘンだったろうと思う。



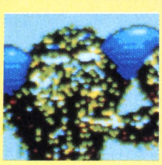
▲目的に応じて、さまざまな宇宙船を生産する

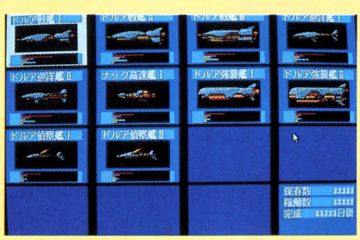


▲艦隊は、5種類の宇宙船で編成される

型式	特徴
戦艦	火力、射程、装甲など、どれをとっても文句なし。艦隊戦では絶大な力を発揮する。移動速度の遅さと、生産にかなりの時間がかかることが欠点。
巡洋艦	戦艦ほどの戦闘能力は持たないものの、生産効率がよいことから艦隊の中心となって活躍する。偵察艦や強襲艦の護衛にも適している。
高速艦	きわめて高い移動能力を持った艦で、その高速を利した一撃離脱戦法を得意とする。射程は短いものの、戦艦並の貫通力を持ったビーム砲を装備している。
強襲艦	惑星を占領するために、絶対必要な艦。この艦が多いほど占領が早くできる。ただし、戦闘能力が低いため、艦隊戦のときには役にたたない。
偵察艦	他の宇宙船に比べ、広い範囲を探索することができる艦。未知の空間を探査する艦隊には欠かすことのできない存在。戦闘能力は低く、戦力としてはアテにできない。

File No.5 ドルア人





身長2メートル以上、体重約200キロという、ゴリラのような体格。頭部の前後に、2つずつ目を持つ。ドルア人の船は、非常に戦闘能力が高いことで知られる。

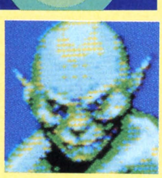
File No.6 ザラル人

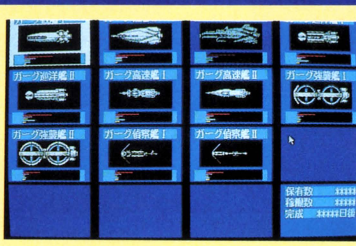




ドルア人を遺伝子操作することによって生まれた、究極の戦士種族がザラル人である。ザラル艦のビームは、どんな船でも一撃で沈める力を持っている。

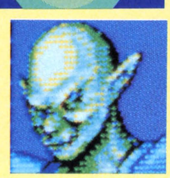
File No.7 ラザ人

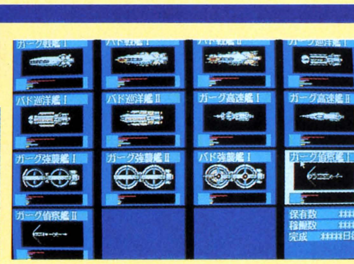




ラザ人は、ガーグと呼ばれる種族のなかでもっとも多い人種で、彼らのつくる宇宙船は、かなり技術水準が低い。質より量の艦隊編成を好む傾向が強い。

File No.8 バド人

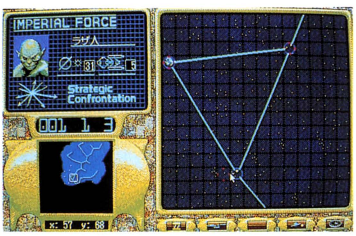




ガーグのなかでも大型の体格を持つ種族で、ガーグの騎士種族として名高い。バド人の宇宙船は、ラザ人のものより攻撃力がやや向上している程度の性能である。

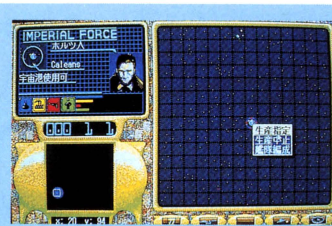
惑星を占領して勢力を拡大しよう

宇宙船を建造し、偵察艦隊を編成したら、母星の周囲を探査をはじめる。はじめのうちは、どこに何があるのかさっぱりわからないけれど、しばらく探索するうちに、居住可能な星（もちろん先住民がいる）を発見するはずだ。そういう星を発見したら、すかさず艦隊を派遣し、強襲艦によって力ずくで占領してしまおう。わかりやすくいえば『大戦略』における、街の占領と同じことをするわけだ。こうして占領した星は、プレイヤーの母星と、ネットワークと呼ばれる情報網で結ばれ、惑星間の通信、交通、補給などが自由にできるようになる。このようにプレイヤーは、新しい惑星の探査と、その星の占領をくり返し、自分のネットワーク（領土ともいえる）を拡大していくのだ。



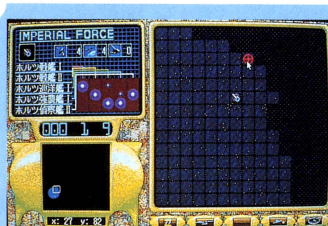
▲惑星を占領していくと、ネットワーク（青い線）が広がり、勢力が拡大していく

1 生　産



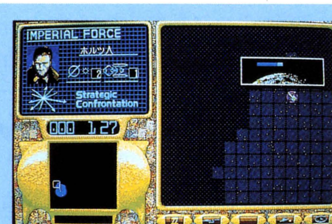
戦艦、偵察艦などの宇宙船を生産する。種族のちがいや惑星の環境条件によって、生産できる宇宙船に制限が生じたり、生産効率に差がでたりする。

2 探　査



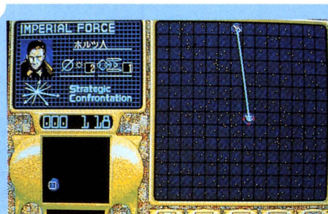
宇宙艦隊を移動させ、未知の宇宙空間を探索する。とくに偵察艦がこの任務に適している。なお艦隊は、探査済みの領域内しか移動することができない。

3 占　領



強襲艦によって、中立あるいは敵の領土となっている惑星を攻撃し、これを自分の領土とする（他の宇宙船では不可能）。強襲艦の数が多いほど、短期間で占領できる。

4 ネットワーク



支配下にある惑星を結ぶ情報網。惑星を占領すると自動的に結ばれる。ネットワーク内で生産された宇宙船は、ネットワーク内のすべての惑星に転送できる。

新作情報

天下統一

X68000版

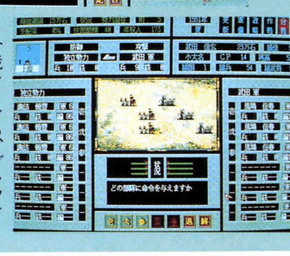
本誌上でもおなじみの、クロちゃんこと黒田幸弘さんがゲームデザインをした、戦国ＳＬＧの傑作『天下統一』のX68000版が、まもなく登場するぞ。グラフィックが大幅にパワーアップされたＸ68000版は、見た目にスゴいだけでなく、武将データが見やすくなるなど、機能的な改良も加えられており、よりプレイしやすくなっている。そのうえ、X68000ならではの迫力満点のサウンドが楽しめるとなれば、これはもうチェックしないほうがどうかしてるぞ!?



▲なんとタイトルがメラメラ燃えるのだ！



◀画面を切り替えなくても6つの武将データがわかる



▶合戦シーンも、グラフィックが充実している

内緒のはなし（だれにもいうなよ）

パズルゲームの新作『パズルトピア』は、とにかくおもしろそー。メイン画面は遊園地で、観覧車なんかがパズルになっちゃったりするぞ。詳しい話はまた今度な。

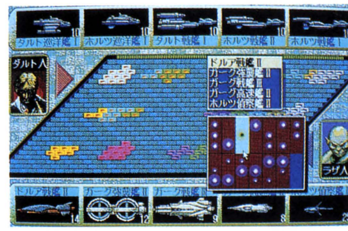
はむかう敵はブッつぶせ！

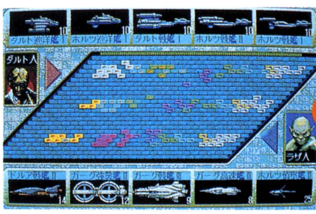
どんどん宇宙を探査し、ネットワークを拡大していくと、いつかコンピュータの操る敵宇宙人と接触するときがくる。彼らもまた宇宙征服を企んでおり、プレイヤー同様、艦隊を率いて宇宙を旅している。もし敵の艦隊を発見したら、こちらのネットワーク（領土）に攻めこまれる前に撃破してしまうに限る。戦艦や巡洋艦、高速艦で編成された攻撃艦隊を派遣して、敵艦隊をブッつぶしてしまおう。

『インペリアル・フォース』の艦隊戦は、最大200隻の宇宙船が入り乱れて戦うという、驚くべきスケールの大きさ。といっても、操作がものすごく面倒だとか、戦闘が終わるまで何日もかかるなんてことはまったくない。プレイヤーは、戦闘開始時に、艦隊を編成する5種類の宇宙船に対し、どのような陣形でどう動くかを指示するだけでＯＫなのだ。あとは宇宙船が自動的に動き、激しい艦隊戦をくり広げる。戦闘は、どちらかの艦隊が全滅するか、あるいは一定時間（タイマーが表示されている）が経過するまで続けられるのだ。

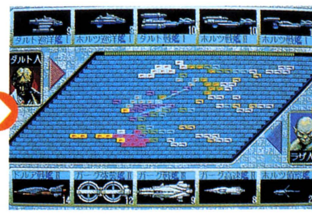
スピーディかつ簡潔なシステムなのに、迫力満点のバトルが楽しめるこの艦隊戦は、『インペリアル・フォース』の最大の見どころといえるだろう。

▼戦闘開始前、艦隊内の各宇宙船にどういう行動をとるか、指示をあたえる

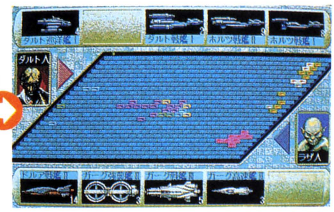




▲戦闘開始！　両軍の艦隊が、真正面から撃破する。勝つのはどっちだ!?



▲ゴチャゴチャに入り乱れて戦う両艦隊。ビームが飛びかい、船が消滅していく



▲戦闘終了。敵の巡洋艦を全滅させたが、こちらも偵察艦を全滅させられた

「ブルトン・レイ」シナリオコンテスト

始動間近！

お待たせしましたっ！　コンプティークがぶっぱなすダイナマイト企画、「ブルトン・レイ　シナリオコンテスト」、いよいよ来月号から堂々の募集開始であります。

コンプティーク４月号付録「システムソフト宝船」にて、われわれは「ブルトン・レイ　シナリオコンテスト」開催を、日本全土に向け高らかに宣言した。宣言したが、そのあと３カ月間、このコンテストに関する情報は絶えたままであった。コンテストを実現するためには、少なくとも３カ月という潜伏期間——ではなくて準備期間が必要だったのである。それほど大規模なプロジェクトだったのである……。

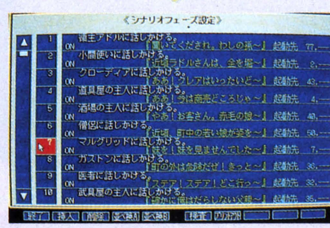
さて、いいわけはこれくらいにして（コラコラ）、コンテストのお知らせである。「ブルトン・レイ　シナリオコンテスト」とは、『ブルトン・レイ　シナリオエディタ』（システムソフト）を使用してつくったオリジナルシナリオのコンテストのこと。優秀作には、賞状＆豪華賞品を贈り、さらにシステムソフトから製品として発売されるという段取りになっている。

コンプティーク８月号（７月７日発売）にて、詳しい応募方法や応募用紙を掲載し、同時に募集を開始する。では次号を刮目（かつもく）して待て！

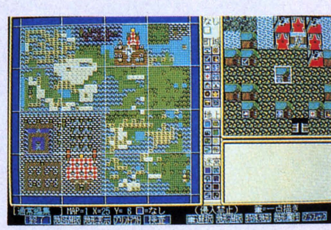


◀魔法は、このようにビジュアル化される

シナリオエディタついに完成



▲もっともメンドーなシナリオフェーズ設定だが……



▲マップ作成画面。右に、拡大図が表示される



クリムゾンIII

CRIMSON III

伝説の古代邪神がまたしても復活！　『クリムゾン』より850年、『クリムゾンⅡ』より800年。愚(おろ)かな者の手によってよみがえったクリムゾンと人間の因縁(いんねん)の戦いが三度(みたび)始まろうとしている！　生き残るのは人類か、それともクリムゾンか。最終戦争の予感とともに『クリムゾンⅢ』堂々登場!!

物語の序章は勇者の旅立ちだ!

SCENE1. 勇者



主人公の住むアンダースの町に、突然クリムゾンの手下が襲いかかった。町の人々は年寄りと子供以外ほとんど連れさられ、その中には主人公の妹マリーヌもいた……。

魔物たちはどうやら村の南方にある塔を拠点として行動しているらしい。単身で塔へ向かう主人公、はたして救出なるか!?

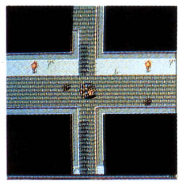
古代邪神クリムゾンとの戦いを描くシリーズもいよいよこの作品で最終作。今回はクリムゾン創造に関わる思いがけない事実が新たに明かされ、邪神との勝負が一層熱くなりそうだ。

今回のパーティは勇者の血を引く主人公を中心に女戦士、僧侶、魔法使いの計４人。『Ⅱ』と同様、それぞれのキャラのエピソードをプレイすることができるけど、ちょっと演出がちがうのでそのへん堪能(たんのう)してちょうだい。

例によって地底や水中まで秘密がいっぱいの、タストニアとムーテシアふたつの大陸を舞台に、数々のクエストが複雑にからみあい、キミの冒険を盛り上げるぞ。



▲妹のマリーヌがさらわれた！　一大事だぞ



▼怪物の巣くつ。塔の内部は迷宮になってる



▶ついに連れさられた人々を発見！　だが勇者の前にクリムゾンの配下が不気味に立ちはだかる。よし勝負だ



▶これが怪物たちが妹と村人を連れこんだ南の塔だ。装備を整えてから中に突入しよう！

明かされた秘密



妹を救出すると主人公の家系の秘密を聞くことができる。なんと主人公はかつてクリムゾンを倒した英雄の末えいだったのだ！　かくして先祖の偉業にならうべく、主人公ははてしない戦いの旅に出るのだ。

 ●クリスタルソフト☎06-326-8150●PC8801SR以降/8700円(税別)

勇者は使命に目覚(めざ)め旅立つ

アンダースの町の近辺からさらに外へ出てみると、そこには広大なタストニアの大地が広がっている。歩いていくと、いくつかの町や村、ほこら、墓地、塔などが見つかるはずだ。それらは貴重な情報源、とにかくまずは歩きまわって、いろんな人に話を聞こう。なかには魔物の巣くつになっている場所もあるけど、力をたくわえ仲間を集めるまでは、無理は禁物だ！

さて、そんな中でも必ず行かなくてはならないのが、王様の住んでいるコンドール城。ここでは、やがて出会う女戦士ソーニアの貴重な情報が聞けるだけでなく、これもいずれは仲間となってくれる魔法使いマリウスに会うこともできるんだ。ただし、マリウスは



▶主人公の育ったアンダースの町以外にもクリムゾンの軍勢に襲われた村がある

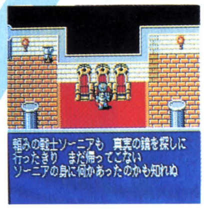
この場ではまだ仲間になってくれないので、しばらくはひとりのまま冒険しなければならないけどね。

町から町へと転戦していれば、いずれ女戦士ソーニアと僧侶クウランに出会える。3人が一緒になったら話の主人公はソーニアに交代。回想シーンでのムーテシア大陸の冒険が始まるぞ。

コンドールの城



◀これがうわさに名高いコンドール城。巨大な城だ！



◀王様は旅立った女戦士、ソーニアの身を案じている

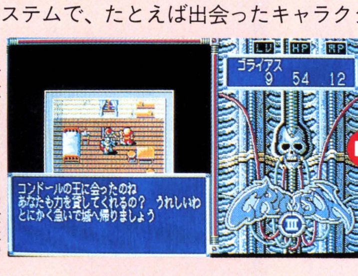


◀兵たちはかってにクリムゾンを倒すために出発する

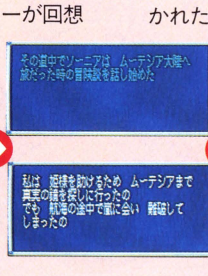


ストーリーが多彩にからむカットバック方式！

『クリムゾンⅡ』では『ドラクエⅣ』でも用いられていたマルチシナリオ方式が使われていたけれども、今回の『Ⅲ』ではさらに一歩進んだカットバック方式が使われている。これは話の主人公がたくみに入れ替わるシステムで、たとえば出会ったキャラクターが回想し始めると、その人物を主人公とした話が始まったり、「その頃××は……」という感じで同時進行中のほかのキャラクターの話が始まったりするんだ。4人の勇士が出会うまでは複数のシナリオがひとつになったり分かれたりし、まるで小説のように話が進んでいくぞ。



▶主人公のシナリオの最後の場面。ソーニアとの出会いだ





◀画面は一転し、女戦士の回想へ

女戦士の回想、舞台はムーテシア大陸



◀ムーテシア大陸の冒険でもっともよく立ち寄るバニアの町。ここの宿屋と道具屋にはかなりお世話になる

主人公、ソーニア、クウランの3人がコンドール城に帰還する途中、ソーニアが主人公に語るそれまでの冒険談が、このシナリオの内容となるんだ。まずは船が難破して、ムーテシア大陸に流れ着いたソーニアの話からストーリーは始まる。

上陸した場所から行けるところはそう多くはない。いちばん近くにあるエルムの町に入っていろいろと調べると、死んだ少年マークの呪いにつきあたるはず。この呪いを解くために必要となってくるのが僧侶の力、つまりクウランの力というわけだ。クウランが旅に出ているということがわかれば、シナリオの内容はまたしても一転。クウランが主人公となって活躍する新しい場面へとチェンジするぞ。

SCENE2. クウラン

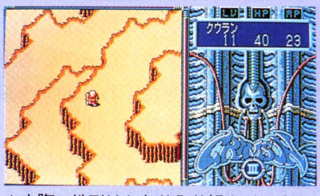


ソーニアの短い章のあとはすぐクウランの冒険シーン。ソーニアがクウランの師の許を訪ねたとき、クウランは薬草を手に入れるべく、魔物どもが巣食うクナイ山へと向かっていたのだ。多くの難敵が住む魔の山を僧侶クウランは行く。だが戦士でないクウランにとってこの冒険行は決してたやすくない。最終的には目的は達せられないままこのシナリオは終わる。

クナイ山へ！



◀これがバニアの町の南方にそびえる山クナイ山だ！



▲山腹の地形はかなり入り組んでいる

SCENE3. ソーニア

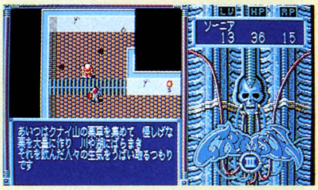


いつまでたっても帰ってこないクウランを追って、ソーニアはクナイ山へと旅立つ。クリムゾンの一味の手に落ちた可能性が高いとクウランの師匠は判断し、王様にクナイ山方面の城門を開けるよう、頼んでくれたのだ。歩むルートはクウランと同じながらも、最後の塔で同じことをやればソーニアまで敵に捕えられてしまう。うまくクウランを助け出せ！

クウランを追え！



◀クウランの足跡をたどって奥地へと進入するのだ！



▲おお、敵の本拠地の牢屋でついに発見

ムーテシア大陸



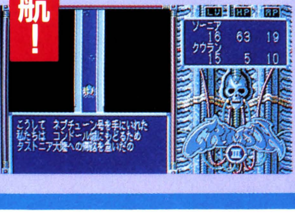
SCENE4. ソーニア クウラン

ついに合流したふたり。いよいよつぎはマークの遺体に宿る魔物と対決！ 真実の鏡を手に入れるのだ。目的を達したあとはタストニア大陸に帰るためにネプチューン号という伝説の船を探さなければならない。



▲この山のどこかに伝説の船はあるらしい

出航！



タストニア大陸、再び！

SCENE5. 勇者 ソーニア クウラン

ソーニアの回想も終わり、コンドール城にたどり着いた３人。つぎは姫の体にとりついた魔物を追い払うのだ。姫が住んでいる狂気の塔には多くの魔物がいるらしい。王様の苦悩を取り除け！



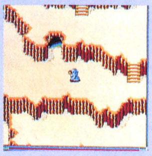


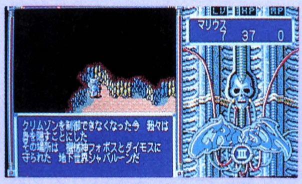
▲狂気の塔の最上階で姫と出会った。言動を見ても正常でないのは明らかだ

SCENE6. マリウス



一方、狂気の塔で３人が戦っている間、若き宮廷魔術師マリウスはクリムゾンの謎が隠されているというクムラン山にいた。そこには古代の人類が残したメッセージがあるらしいのだが……？

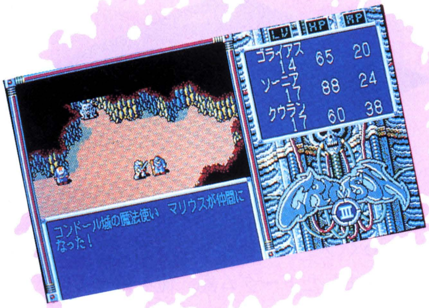




▲メッセージ発見。クリムゾンの創造主たちは地下世界へと逃げたらしい

そして、結集！

狂気の塔から帰還した３人はさっそく王の命令を受けてマリウスのあとを追い、クムラン山に向かった。かくして洞くつの中にて、ついに４人の勇士が結集！　打倒クリムゾンの一大冒険の幕は切って落とされるのである！

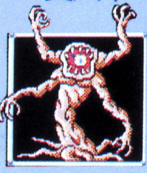


クリムゾンの配下たち

自己増殖する魔物からクリムゾンが創造した魔物まで、どれも手強いやつらばかりだ！

生物タイプ

食人木



◀腕が4本もある気色の悪い植物である

ゾンビアン



◀ただのゾンビにあらず。相当な強さだ

毒魔人



◀口から毒をぴゅうと吐くイヤな奴だぞ

邪鬼



◀特殊な眼力を持っているので注意せよ

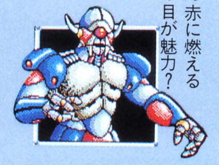
メカタイプ

ミューラビット



◀前半でたくさん登場するメカのうさぎ

グロン



◀真っ赤に燃えるひとつ目が魅力？

メカマンダー



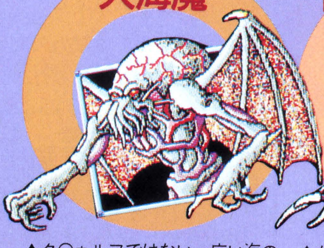
▲パッと開いた翼が決まってるロボットバードだぞ！

ゾディアック



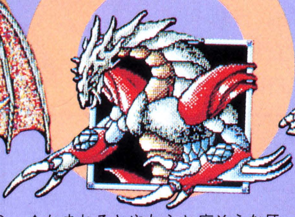
◀スフィンクスのような顔がおそろしい

大海魔



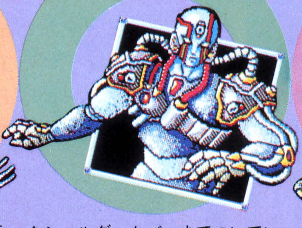
▲ク○ゥルフではない。広い海の中の１ヵ所だけに住んでいるといわれるエラーイ魔物なのである！

ドラゴニアン



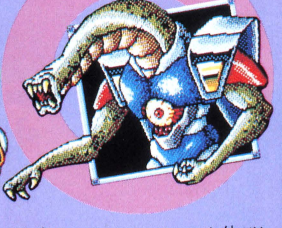
▲かまれるとやたらと痛そうな牙が迫力だ。できればこんなヤツにはお目にかかりたくないもんだ

ダイモス

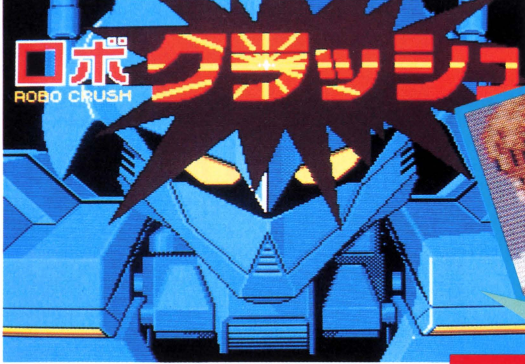


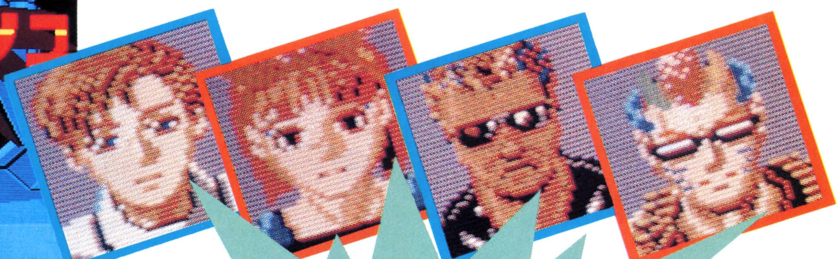
▲ショルダーカバーまでついているヒューマノイドメカモンスター。ムムム、味方よりもカッコいい！

デロス



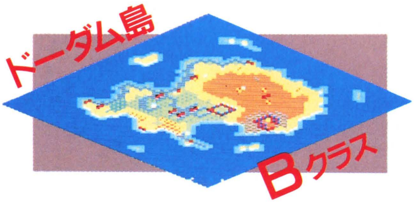
▲ウニュニュニュニュ〜と伸びた首が最高に気味悪い。邪神クリムゾンの趣味の悪さがうかがえる





ロボクラッシュ
ROBO CRUSH

さあ、大会もいよいよ大詰め。敵も強力になり、思わぬ敗戦を強いられるケースも多くなってきた。今回はBクラスとAクラスの攻略法をバッチリ公開。要点をしっかりチェックしよう！



オーシャン島、ケイン島のあまたひしめくライバルどもをぶっ倒し、やってきましたドーダム島。俺を待っていたのはあいかわらず色気のない砂ばかりの大地だった。まあ、いいか。どうせこっちのメンバーも色気のないやつらばかりだし（なによ！：アヅサ談）。

まずはパーツショップに行ってみると、店の親父は不景気そうなツラをしてた。なになに、最近、店の品物が悪ガキどもによく盗まれるだと。よし、俺がひとつ退治してきてやろう。

かくして島の各地に分散している敵マシーンを倒しつつ、最後にたどり着いたのが島の中央。まえはBクラスマシーンに通せんぼされて行けなかった場所だ。悪ガキどものリーダーのジギーはなんとワーカーマシーンを使って暴れまわっている様子。こんなやつにマシーンに乗る資格はない！　天誅をくだしてやるぜ。

ジギーのマシーンははっきりいってくず鉄の寄せ集め。ブレーザーには歯が立たず、じつにあっさりと勝ってしまった。これにこりてもう悪いことはするんじゃねえぞ。わかったな。

かくしてBクラス大会もめでたく終了。いったんオーシャン島に戻ってクラスチェンジ、つぎはAクラスだ！

ドーダム島Bクラスデータ

スプライト	−3	ケンタウロス	−0
ナイト	−3	合計	−6

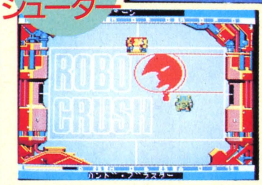
島の不良少年たち

ジギーをリーダーとする悪ガキ集団たちはマシーンを使って悪事をし放題。社会の厳しさを身をもって教えてやろう。



▶生意気にも挑戦状を叩きつけてくる

マシーン ビッグシューター



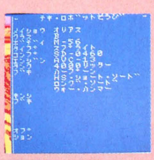
◀パーツの質が悪く、動きが遅いのが欠点だ

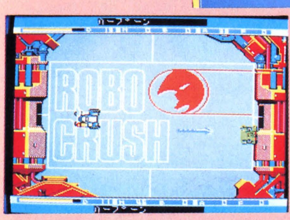
強敵マシーン百科

ドーダム島 Bクラス

オリアス

破壊力の高い兵器４種類を装備したスプライト「オリアス」は島の中央への道をふさぐ。近距離からの連続攻撃で一気に決着をつけろ！





◀ハープーンをつぎつぎと撃ってくる。要注意だ！

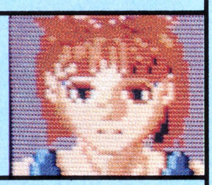
主要人物&搭乗マシーン



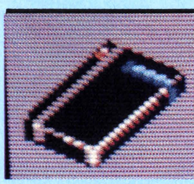
ヒノ・キミイテ

マシーンのメインパイロット。故郷の星に帰るために戦い続ける。

アヅサ・クサカベ



キミイテとともに行動する。アーパーな性格ながらもねらいは正確だ。



バークス

秘密組織LABOにつくられた戦闘用人工知能の試作品。高性能。

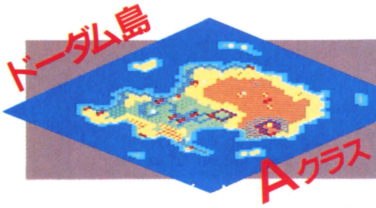
Bクラス

ブレーザー

マシーンの仕様は前回と同じ。DOM-60Rをベースに３つのオプションパーツを装備した高速スプライトだ。武器は今回はあえて攻撃力の高いものをセレクトしてみたぞ。



 ●システムソフト☎092-752-5262●MSX2／7800円〔税別〕



いよいよAクラス ドーダム島に挑戦だ！

行くぞ、新マシーン！

選んだボディはまたしてもスプライト。新登場の兵器、コレダー、スパイダーウェブ、ライトニングパンチを装備した最新鋭マシーン「スパリアン」の誕生だ。もちろんターボブースター、ターンパーツも装備の高速仕様タイプだぞ。



Aクラスともなると敵も少数精鋭となってくる。オーシャン島でクラスチェンジを終え、再び渡ってきたドーダム島でキミイテを待ち構えていた敵機はわずかに3機。「な〜んだ、楽勝じゃねえか」と思っていたらこれが大まちがい！　どのマシーンもかなりの強さで大苦戦。なかでも、とくに「EX．エームサイファー」なるマシーンは鬼のように強くて、何度も装備を交換して再戦するはめになった。これから先もこんなマシーンが出てくるようじゃ相当覚悟してかからないとダメだな、こりゃ。

まあともかく大会参加マシーンを倒してほっとしていると、なんとも怪しげな灯台を見つけた。このあたりの岬では飛び降りが続出しているらしい。ためしに岬の先までいってみると……おおっ、体が引き込まれる！　なんとワーカーマシーンごと海の中へドブン。あわれキミイテは海底へと沈んでしまった。

気がついてみたらなんとそこは古代オーシャン人の遺跡の内部。さらにそこにはいまだに人間が生きていたのだ。キミイテにもここで暮らせというが、俺には大会に優勝する使命がある。それまで平和はノーサンキューだ。

遺跡脱出の際に古代人に関する記憶は奪われたものの、マシーンにも体にも他には影響なし。さてと、はりきってつぎの島、いってみようか！

古代遺跡



◀うおっ、俺はこんなところから落ちたくない！

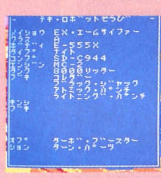


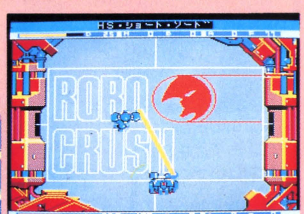
◀海中になぜか陸地があるのだ。ウ〜ム不思議

強敵マシーン百科　ドーダム島Aクラス

EX.エームサイファー

禁止武器こそ装備していないものの、大出力エンジン、大型タンク、高性能兵器を持つEX．エームサイファーは大会最大の難敵だ。先手を取られたらほとんど勝てる可能性は皆無！　戦闘が始まったらすかさず腕を攻撃し、戦闘力をそいでしまおう。早め早めの攻撃が戦局を有利にするぞ！




▲かなりの確率で攻撃は防がれてしまう。絶え間なく攻撃をしかけよう！

ドーダム島Aクラスデータ

スプライト	−1	ケンタウロス	−1
ナイト	−1	合　計	−3

CORD事務局公認兵器講座《シーマ科学部長》

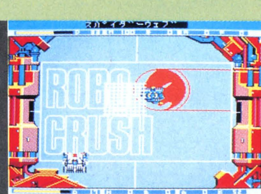
テーマ：Aクラスの武器について

Aクラスで新しく加わる兵器は4種類。なかにはかなり変わった兵器も登場します。うまく使いこなせばかなりの戦力アップになるでしょう。

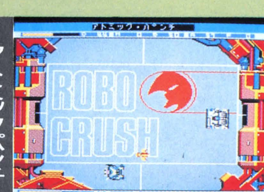
スパイダーウェブは命中率が非常に高い兵器。さらに破壊力も決して他の兵器にひけをとらず、かなり強力な兵器といえるでしょう。対スプライトにはこれ以上の兵器はまずありません。

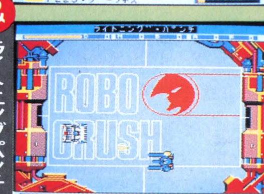
アトミックパンチ、ライトニングパンチはそれぞれ長、遠距離用の兵器で命中率もかなりいいのが特徴。近距離用のコレダーは重量が他に比べてかなり軽いのが魅力です。

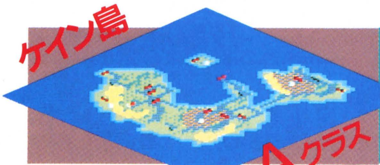
スパイダーウェブ


◀長距離用。発射するとアミがブワッと広がる

アトミックパンチ&ライトニングパンチ


◀ウイングのついたパンチが敵に向かって飛ぶ！


◀ハープーンよりも攻撃力、命中率ともに上だ



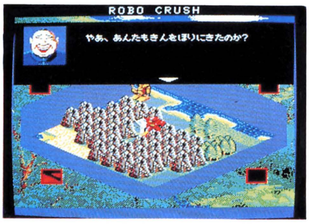
つぎつぎに現れる強敵たち ケイン島のすべてが明かされる！

シーポートからケイン島に上陸すると、なんだか島の様子がさわがしい。これはどうしたことだと住人に聞いてみると、島の鉱山から金が出たらしいとのことだ。これはラッキー。ガンガン掘って資金を調達すれば、新しい武器がどんどん買えるぞ。さっそく、鉱山に行ってみるとしよう。

なぜか大会に参加しているマシーンも鉱山のまわりにほとんど集まっていた。やつらも金に目がくらんできたのだろうか？　だがそうはいかねえぜ。大会で優勝するのも金を掘り当てるのもこの俺だ。どれどれ、かたっぱしからブッ潰してやるとするか。

この島には前の島ほどきわだって強いやつはいなかったが、どのマシーンもそこそこ以上に強いのでわりとてこずった。さまざまなバリエーションのマシーンがそろっていただけにいろいろと手を変えながらどうにか勝ち進んだぜ。全機撃破したところでいよいよ地下に潜入。金鉱石の採掘に挑戦だ。

洞窟の奥まったところにはなにやら妙なやつがいた。なに、ここらの金はみんな自分のものだと！　おもしれえ、金を賭けて勝負といこうじゃねえか!!



▶ウワサの鉱山の入り口である。さあ、ひともうけするぞ

ケイン島Aクラスデータ

スプライト	−2	ケンタウロス	−1
ナイト	−1	合　計	−4

強敵マシーン百科

ケイン島Aクラス

RS.ムーバー

圧倒的スピードを誇るスプライト。オレンジ色の憎いヤツ(!?)





◀スパイダーウェブの広範囲攻撃すら回避する！

鉱山の奥には!?

ケイン島のはずれの鉱山にはみんなの公共物の（？）金鉱石がころがっている。ところがこれをひとり占めにしようとする者あり。こういった強欲なヤツは断じて許すわけにはいかない。一発痛い目にあわせて、目をさましてやろう。

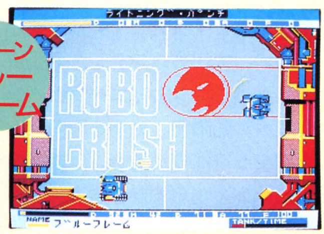


▲鉱山の内部は例によって迷路。金鉱石はいずこに？



▶出た。独占欲の強いオロカ者！

マシーン ブルーフレーム



▲左が敵機。装甲の厚いケンタウロス型のマシーンだ。遠距離からの攻撃で倒せ

CORD事務局 非公認 兵器講座《シーマ科学部長》

テーマ：禁止武器の種類と特徴

このような講座を開くことは私個人としては不本意なのですが、禁止武器がほとんど黙認という形で市場に出回っているのも事実。使用の際に危険がないようにということで、解説しておきましょう。

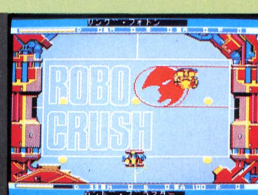
禁止武器はすべて1戦闘中に1回しか使用できません。通常の兵器に比べると破壊力が大きいので、装甲の厚いマシーンと対峙するときには絶大な効果を発揮することでしょう。序盤戦で使用すれば戦闘の流れを大きく変えることができます。

タイプとしては発射タイプが主ですが、右図のような例外もあります。



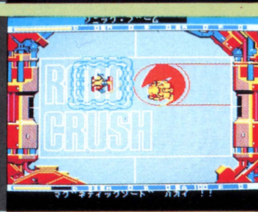
▶使用は前半、中盤、後半、自動の4種類が指定可能

リングフォトン

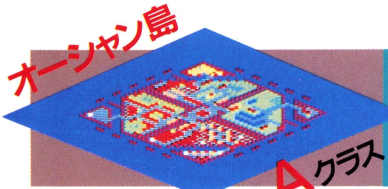


◀8方向に飛び、遠くの敵にもダメージを与える

ソニックブーム



◀近距離用武器の範囲内にいる敵が効果の対象となる



Aクラス最後の戦い 優勝は目前だ！

長く続いた戦いもいよいよ終わりに近づいている。Aクラスもあとはオーシャン島を残すのみだ。

とりあえずはブラブラしていると地下への入り口を発見。地下道を抜けるとそこは雪国ならぬ軍事基地だった！パーツショップのお姉さんからうわさだけは聞いていたが、まさかこんなところにあったとは。ようし、禁止武器をたっぷりいただいていくとするか。悪いな、軍の兄ちゃん。かわいそうだけどスクラップになってもらうぜ！

軍部直属のワーカーマシーンはさすがに強かったが、どうにか勝利。ところがなんと倉庫の中はカラ。そんなバカなとパーツショップに行ってみると、禁止武器が売られているではないか。ショップの姉ちゃん曰(いわ)く、戦ってるうちにくすねたんだと。しっかりしてるよ、まったく。

さて、禁止武器を買いこんでマシーンもパワーアップ。一気にライバルどもも撃破した。ついにキミイテ、ロボクラッシュ大会を制覇。次回はチャンピオン大会に挑戦だ！

軍事基地、発見！


▼武器の倉庫を守っている軍人&マシーン




◀飛行場で対決！禁止武器に注意しろ

オーシャン島 Aクラスデータ

スプライト	−1	ケンタウロス	−1
ナイト	−3	合計	−5

サブキャラクター名鑑

今回はこのふたりのキャラが登場。気に入ったなら、仲間に加えよう。


No.5
ジェインソー
不気味なお面をかぶっている。能力は平均的。

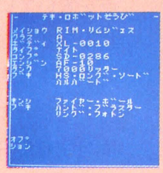

No.6
ジギー
大会参加が夢だった元悪ガキ集団のリーダー。

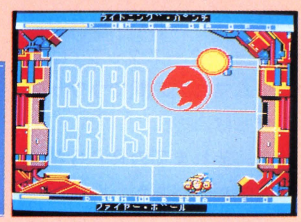
強敵マシーン百科

オーシャン島 Aクラス

RIM.リムジェス

ファイヤーボール、ハンドブラスター、リングフォトン、3つも禁止武器を装備しているリッチなナイト型のマシーン。ふところに飛び込んで禁止武器が使用されるのを避けて戦えばさしてこわい敵ではない。

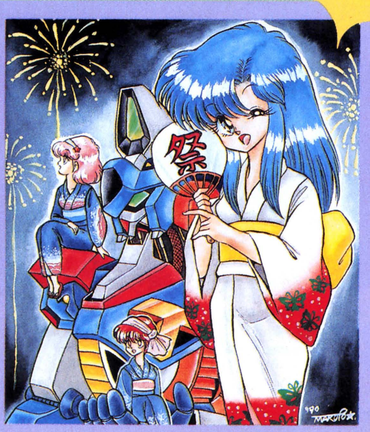




◀ゲゲ、ファイヤーボールをくらってしまった〜！

ロボクラッシュ 情報局

Aクラス大会開催の告知！



こんにちは、ジュディです。さて大好評のMSX2版ロボクラッシュの誌上バトル。先月募集したノービスクラスBクラスの大会に引き続き、今回はAクラスの大会参加募集です。

大会のルールは前回と同じで、予選を通過した上位32台（予定）で優勝を競います。優勝者には『ロボクラッシュ』&『トップをねらえ！』のテレカ4枚セットをプレゼント。準優勝者には2枚。3位には1枚をそれぞれ進呈します。もちろん読者参加ゲームでも使えるライセンスも手に入るので入賞した人は2倍ラッキーですね。

参加できるマシーンはひとりにつき1台のみ。参加希望者はMSX2版『ロボクラッシュ』のユーザーディスクにAクラスマシーンをセーブしたものを、住所、氏名、年齢、電話番号、何番のデータを使用するかを記入した紙と一緒に
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル コンプティーク
「ロボクラッシュMSXバトル②」係まで送ってください。ディスクは返却できません。締め切りは6月22日必着です。たくさんの応募、待ってます♡

イラスト／高島 大



クォーター スタッフ

戦いだけがRPGじゃない。レベルアップだけがRPGじゃない。もっと自然なシナリオの流れを追求したら、これになった！

伝説のRPGがついに移植されるっ！

最近、海外からの移植ゲームが本当におもしろい！　アメリカ、ヨーロッパから続々と大作が上陸し、パソコンゲーム界もますます国際化が進んできているようだ。いやあ、いい時代になったもんだよね。ホント。

今回紹介する『クォータースタッフ』もアメリカ原産のソフトで、もともとマッキントッシュ用につくられたＲＰＧなんだ。１番最初のバージョンが発売されたのは、もう３年ほど前になるかな。その斬新なシステムと迫真のシナリオで、『クォータースタッフ』はあちこちのゲームマニアの間でウワサになったもんだっけ。

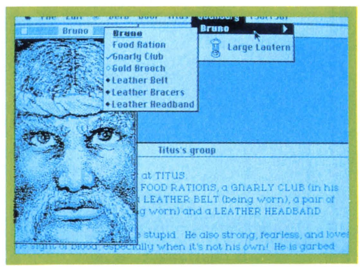
なんたって、それまでのＲＰＧとはシナリオの展開が全然ちがうんだから当然といえば当然の話。たとえばかつてのＲＰＧは、極端なことをいっちゃうと「マッピングして、モンスターを倒してレベルアップして、アイテムを手に入れたらボスキャラと戦う」っていう筋書でいいあらわせてしまうものがほとんどだった。それはそれで爽快で楽しいんだけど「イヤ、ほんとのＲＰＧってのはそんなんじゃないよ」って感じるひとだっているでしょ？

『クォータースタッフ』は、戦いやレベルアップは二の次。アイテム探しや、モンスターを含めたノンプレイヤーキャラとのやりとりを楽しむところに重点を置いている。マップに頭を悩まされることもないし、ただ純粋に冒険とシナリオを楽しめるＲＰＧなんだ。

てなわけで、ただいま日本版発売へ向けて猛開発中のスタークラフトさんへ、突撃取材してきたのだ。う～む、楽しみ、楽しみ!!



▲マック版のタイトル画面。オリジナルはあのインフォコム社なのだ



▲とにかく見てわかりやすいゲーム画面。次の行動も簡単に指示することができるぞ

地底に旅立つ3人の戦士たち・・・・・・

なんたってヒーロー TITUS

ハンサムで優しく、しかも頼りになるという、絵に描いたようなヒーローだっ！







体力ならおまかせ BLUNO

無口で愛想は悪いが、体力抜群。イザというときに痛恨の一撃を相手に叩きこむ、歩く戦車。

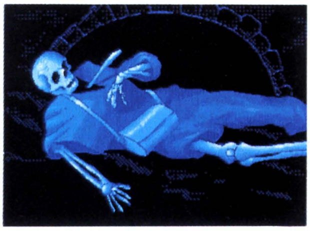
美貌の女戦士 EOLENE

弓を得意とする女戦士。見事なプロポーションが自慢だ。彼女にならいぢめられてもいい？

廃墟と化したドルイドの村

んじゃま、『クォータースタッフ』がどんなストーリーなのか、そこから話を始めよう。

はるか太古、人類がまだ神を崇め魔法を信じていた時代のことだ。霊力の強いドルイド僧たちが住むという地底都市から、ある日プッツリと連絡がとだえてしまった。そばまで行っても、なんの気配もしない。まるで都市全体が死んでしまったかのように静かなのだ。何人かの男たちが真相を知ろうとして地下へと降りていったが、そのまま2度と帰ってくるものはいなかった。



◀先に入った冒険者のなれの果て。不吉な予感がする……

最後に選ばれたのが、当時地上でもっとも勇敢といわれていた3人の戦士たちだった。剣を得意とするタイタス。斧を持たせたら無敵のブルーノ。そして狙った標的を1発で射抜く、アーチャーのエオレーネ。かれらはわずかな食料とたいまつを手に、闇の中へと入っていった。

……とまあ、出だしはこんなところかな。もうちょっと詳しく内容をバラしちゃうと、これよりさらに古い時代に、ドワーフの神が魔王を地下に幽閉することに成功したのだが、それがふとしたはずみによってドルイドたちの手によって解放されてしまったというのがシナリオの発端なのだ。だから、最終的にはこの復活した魔王と戦うのが彼ら3人の戦士たちの目的になる。

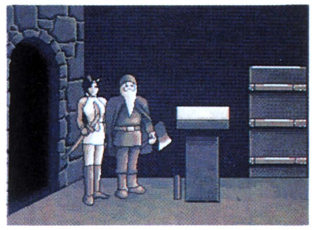
どう、まず設定がなかなかおもしろいでしょ？ 普通のRPGだったらパーティ編成は（3人の場合）戦士＋魔法使い＋僧侶とか、魔法攻撃とヒールができる組み合わせにするのが無難。ところが3人とも戦士っていうところが、なんともいえずアクティブじゃないか。



◀地下1階の空洞にある噴水だ。もちろん、水も飲めるぞ

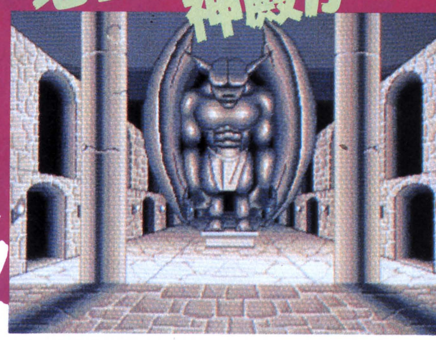
というのにもじつは理由があって、『クォータースタッフ』ではゲーム中に登場するノンプレイヤーキャラを無限に仲間にできるという特徴があるからなんだ。

モンスターだろうがなんだろうが、とにかく話しさえ成立すればいろんな連中が冒険に手助けしてくれたり、ともに戦ってくれたりもする。こらへんの駆け引きが、やっぱRPGの醍醐味だとは思わない？



◀地底にひっそりと隠れているドルイド？

地底に謎の神殿が？



小説を読むようにストーリーが楽しめちゃうのだ

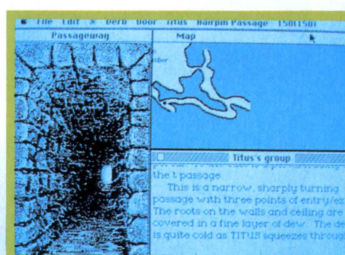
『クォータースタッフ』を初めて見た人が必ず驚くのが、このメッセージの量だ。剣やアイテム、モンスターの顔、岩肌にいたるまで、「見る」・「調べる」を選ぶとこまかい説明が表示される。

もちろん必ずしも全部を読む必要はないんだけど、こういうこまかい部分への配慮がなんともいえずうれしい。やっぱRPGって雰囲気でしょ？

「いったいオイラが持ってる剣って、どんなのかなあ？」なんて思うことだってあるじゃないか。そんなとき、「剣を調べる」というコマンドを選んでみたら、「それはずっしりと重く、鈍く光っていた。刃にはいくつかこぼれた部分もあったが、まだ十分使えそうである。柄には大きなルビーがはめ込まれており、燃えるような光を放っていた」なんてレスポンスがあったら、コイツはマジで燃えるぜ！

このほか、ノンプレイヤーキャラとの会話なんかも、それっぽいやりとりが続く。会話やメッセージが細に入ってるだけ、より人間臭かったり微妙な駆け引きが可能になったりするわけだ。ノンプレイヤーと出会った瞬間、いきなり勝手に話が進んでしまうRPGなんかとは、考えかたがちがうわけ。

効果音もいい。泉で水を飲むと、「んぐっ、んぐっ、ぷはぁ」なんていうじつにウマそうな音がしたりする。スタークラフトの話によると、特殊な効果音発生ルーチンの開発に成功したとのことで、なんとPC98シリーズでもリアルな音が楽しめるとのことだ。



▲コイツはマック版だけど、メッセージがなかなかだしょ？ もちろん移植版は日本語よ

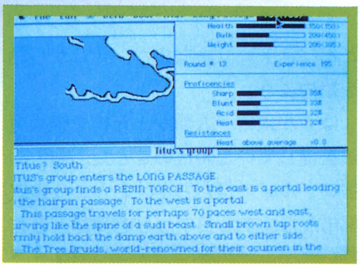
フルマウス&オートマッピングがうれしいね

操作性がいいってのも、『クォータースタッフ』を遊んでいるとだれもが感じることだ。前ページで話したように、コマンドの入力には部分的にアドベンチャーゲームのようなところがあるんだけど、キーでコマンドを入力してやる必要はない。入力コマンドの部分をマウスでクリックしてやると、ペロッと一覧が表示されるから、このなかから必要なものを選んでやればいいわけだ。たとえば「剣を見る」という行動を取りたいときは、まず行動の一覧から「見る」を選び、つぎにアイテムの一覧から「剣」を選べばいいわけ。こいつは簡単でいいね！

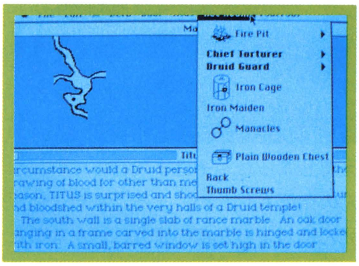
会話のときも、こうした単語の組み合わせて幅広い行動を選ぶことができる。笑いかけたり、食べ物や金貨をあげたり、いきなりやっつけちゃったり、臨機応変に動けるのは楽しいね。

マップ描きも簡単だぞ。とにかく、移動するとどんどん勝手にマップができ上がっていってしまうから、紙とエンピツの用意なんていらない。１回行ったところは、どんどん自動的に描きあがっちゃうのだ。移動したいときも、行動一覧のなかから「北」とか「下」と入れてやればいい。マップには絶えず現在位置が表示されるから、迷うヤツはいないんじゃないかなあ。

そのほかシステムでおもしろいことといったら、部分部分にグラフィックが用意されている点だ。この点も、ちょっとアドベンチャーゲーム風ではあるかな。変わった遺跡や広間に出たりすると、見てのとおり、凝ったグラフィックが表示されて雰囲気を盛り上げてくれる。



▲キャラクターのステータスは、こんなふうにグラフで表示されるのだ



▲アイテムにはちょっとしたグラフィックも。なかなか楽しいね！

モンスターもみな友だち。戦いだけが冒険じゃない

ダンジョンの中でモンスターと出会ったら、とりあえず「ウォ～ッ！」と戦いたくなっちゃうかもしれないけど、それはちと行き過ぎた行動だ。相手に敵意がないときだってあるし、むしろこちらに友好的な場合だってあるかもしれないではないか。

『クォータースタッフ』にはモンスターを含めたノンプレイヤーキャラが30人（匹？）以上もいて、コイツらが勝手にダンジョンのなかをさまよっている。突然襲いかかってきたりするときもあるけど、上手に会話さえ成立させれば、なんと全部が仲間になってくれる場合だってあるというのだ。共通の目的がある者、カネやアイテムと交換で力を貸してくれるもの、相手によって条件はさまざまだが、このあたりは取り引きしだい。もちろん、モンスターと出会う前に必要なアイテムを手に入れてなかったり、また使ってしまったりしたら、敵として戦わねばならないかもしれない。

いずれにしても、戦いだけがすべてじゃないってところが、このゲームの最大の魅力なんじゃないかと思う。本当の英雄は、出会った相手をいきなり切り殺したりはしない。やっぱり警戒しながらも様子を見るとか、上手に迂回するとか、戦わないですむ方法を考えるはずだよね。

コイツらも仲間になるって!?


▲トライノットというヒューマノイド型モンスター。危険な雰囲気だ！


▲パンカー。口元がなんともいえず怪しいが本当に仲間になってくれるのだろうか？


▲ヘルハウンド。食べ物でつれば、こいつはなんとか手なずけられそうだ。


▲大グモ、ヒュージスパイダー。仲間にすると後ろから突然襲われそうな気が……

好評連載

How To Win

なに？ ゲームが解けないとな!? おーし、オヂサンにまかせたまえ

最新人気ゲーム必勝法



イラスト／相村嘉一

How To Win

●日本ファルコム☎0425-27-6501●PC88SR・VA、PC98シリーズ、FM-TOWNS/8700円(税別)

広がってます！ ドラスレワールド!!

ドラゴンスレイヤーVI



先月ドーンと紹介した98版に続いて、こんどはなんとTOWNS版が登場！ 今回はその魅力を探ってみるとともに、98版のオイシイ話も混ぜてお送りしちゃうぞ。

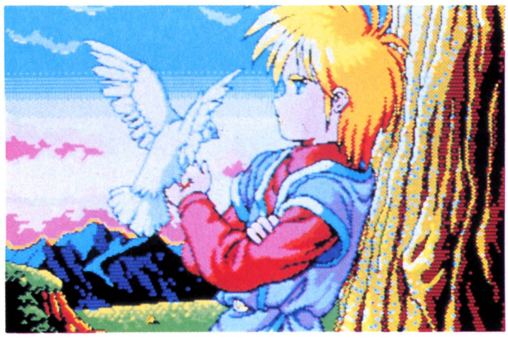
TOWNS版はいろいろスゴイ！

なんと発売日がコンプ7月号と同じということで、6月8日は二重にめでたい（と強引に結びつけてしまう）日なのである。

なにしろ32ビットの大容量、これで『ドラスレ』が動いちゃうんだから、注目されないワケがない。右のセリオスくんはデモの一部なんだけど、その美しさに飾り言葉は必要ないだろう。

基本的には、98版に備わっているシステムはすべてカバーされていると考えていい。ユーティリティにおいてもシステムや難易度設定、ファンクションキーの使用もＯＫだ。効果音もサンプリング使用により、その迫力はひと味ちがっているぞ！

ユーザー諸君、これをチェックしない手はないっ!!



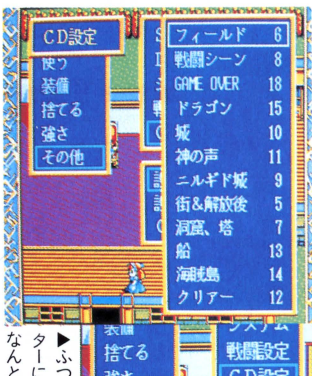
CDにもバッチリ対応！

TOWNSといえば、見逃せないのがCD-ROMシステム。『ドラスレ』もモチロン対応しており、すでに発売のＣＤをセットしてプレイすれば、ナイスなサウンドでゲームが味わえる。

これだけでも十分スゴかったりするのだが、これだけですまないあたりがさらにスゴイ。なんとプレイ中のウィンドウ画面で、いろいろと操作ができてしまうのだな、これが！

それぞれの場面で流れるＢＧＭを、選択モードで好みに合わせて変えることができる。これはPC88-MCでも付いていた機能だよね。

さらに音量調整なんかも、このモードでやってしまえるのだ。ん－、これは何かと便利でっせ！



◀このモードで、それぞれの場面の曲を選択できる。いろいろ変えて楽しんでみよう



▶ふつうボリュームというとモニターにくっついているもんだけど、なんとここで操作できちゃうのだ

特報 98ノート版『ドラスレ』発売！

え、ほんと!? 通勤・通学・仕事の合い間にも『ドラスレ』ができるなんて……ああ幸せ。というわけで、今度はなんと、98ノート版『ドラゴンスレイヤーVI』が発売されるのだ（もちろん、286ノートＦにも対応)。発売日は６月23日、価格は変わらず8700円、ディスク３枚組。機能などは98版と変わらず、ＲＡＭディスクをフル使用してスピードアップとなかなかのものなのだ。ウーム、こちらが98版だ、ＴＯＷＮＳ版だと騒いでいる間に、続々とでるなあ……。つぎはいよいよＭＳＸ版という話もあるのかな……詳細は次号を待て！

 イラスト／盛本康成

TOWNS PC98 PC88 3機種を比較!

全体画面は?

ＲＰＧのフィールドマップだと、四角四面のパターンを組み合せて構成するのが一般的だけど、『ドラスレ』の場合はまずここからちがう。地形がじつに細かく描かれており、地図の上をそのまま歩いているような感じだ。移動もギクシャクした感覚がなく、8方向にじつになめらかに動くことができる。

さらにTOWNS版と98版では、マップ上の位置が右下に文字で示される親切設計もプラス。



▲パッと見た感じではほとんどTOWNS版と一緒。現在位置の表示もある



▼位置表示こそないが、見やすいマップとスムーズな動きは基本なのですな



▲山・草原・海。それぞれがメリハリ良く描写されている

戦闘画面は?

この画面でまずウレシイのは、敵のＨＰが表示されること。戦略を立てる上での計算ができるし、攻撃呪文を使うときにもＭＰのムダ使いをしないですむ。これまでありそうで、じつはなかったシステムだ。

モンスターのグラフィックに関しては、機種によって微妙にタッチがちがっている。カブトガエルで比較してみたけど、どうかな?



▲色数が多く使えるぶん、キャラのホリも深くなっている



▲TOWNS版に負けてはおりません! ちょっと小さく見えるのは目の錯覚



▲基本的なタッチが前二者と変わっとります。よーく見比べてみてくれい

セーブ&ロードは?

どの機種でも、データの入出力のスピードが光っている。ロードに関しては、通常モードのほかにデータＲＡＭを使ったモードもあり、直前に戻ってのリプレイが簡単にできるぞ。

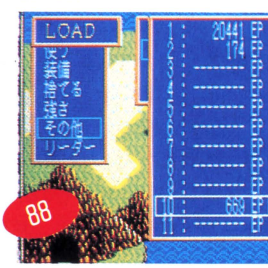
TOWNS版と98版では、セーブした場所とレベルも記録されるので、進み具合を見る目安にもなるね。



▲部屋数は60。ウィンドウはTOWNS版と同じ形式で、レベルと場所が表示される



▲データ保存数は40。しかしそれでも、十分すぎる数ではないだろうか?



▲2章ずつ3枚のシナリオディスクに分けてデータを保存。セーブ時のＥＸＰが表示される

98版 TOWNS版 メッセージに変化!?

88版『ドラスレ』を解いたから98版やTOWNS版はいいや、などと思ってるあなた! それはズバリ甘いと言えましょー!!

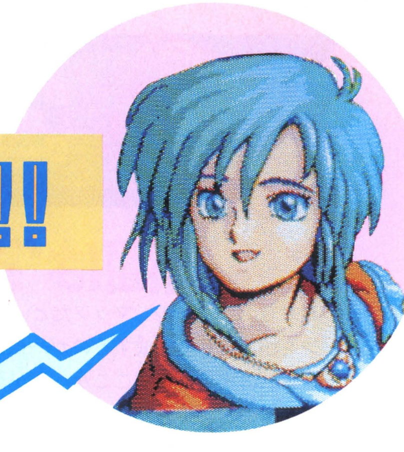
なんと98版・TOWNS版には、88版にはなかったキャラのメッセージ・リアクションが追加されているのだ。つまり、ドラマがさらに深みを増しているというワケ!? こっこれはぁ、ぜーったいチェック要だぞ!!



▲ルディア城の謁見の間で、イスに乗っかるとこのとおり。88版にはなかったシーン

早くも読者レポートだ！

98版ドラスレに 新アイテム登場!!

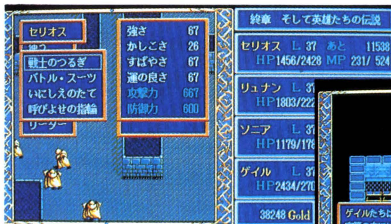


ハーイ、ソニアです。埼玉県のペニシリンくんから「98版で変わったアイテムを見つけたぞ！」というレポートが届いたので、紹介するわね。ゲイルも少しは見習ってほしいわ！

ルディアの財宝室 呼びよせの指輪

ルディアの城にある宝箱、98版では章によって中身が変わるのだ。で、このアイテムは5・終章でその宝箱を開けると、手に入るというワケ。

で、使用効果はというと……これがまだナゾ。とくにパラメーターが上がるというわけでもない。効果のわかった人がいたら、編集部までご一報を！



▲装備したところ。しかしどーゆー効果なのかはナゾに包まれている……

▼ルディアの城内にある財宝室。5・終章の、この宝箱のなかに入っているのだ！



ミラルダの家 目玉の付いた靴

5章でミラルダの家（すでにカラッポ）へ行って、たなを見るとこのアイテムがあるのだ。指輪と同じく装備できるけど、パラメーターは何も上がらない。うーん何だかなー、と思いながら町の中などを歩いていると……不意にチャイムが鳴って「50Gold見つけました」。そう、これはなんと「Goldを拾う」アイテムだったりするのだ。フィールド以外の町や村、洞窟などで使えるぞ。



▲ふつう見つかることのないアイテム。小銭ためるにゃグッド

コルクスの町 大根

終章でコルクスの町へ行き、道具屋をのぞいてみると……おっと八百屋でもないのに、野菜が売っているじゃない⁉

これは食べるんじゃなくて、なんと剣として装備できる。効果はパペピア2で、何回でも使えるぞ。

しかしなぜ大根なのか⁉ そーだ！ パペピア2だけに「大根乱」！（ホントかよ）



◀まぎれもなく大根。あの「野菜」の大根である



▶装備してる姿を想像すると、サマになってないが⁉

アクダムの手下 グラディウス

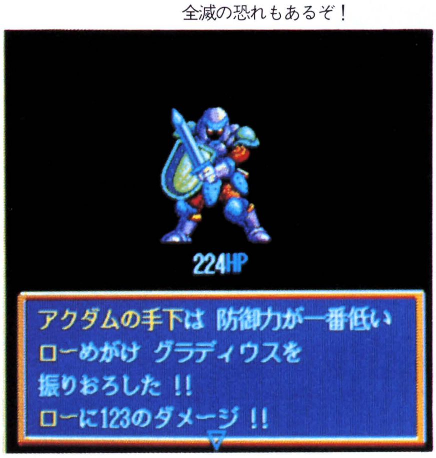
第2章で出現する、アクダムの手下が持っている武器。

敵はこれを使って、こちらのパーティの中で防御力のいちばん弱いひとりに集中攻撃をかけてくる。むう……、卑怯者の手下はやはり卑怯なのね。

破壊力は攻撃力＋150で、「鉄のつるぎ」よりやや強い。この章ではかなり重宝する武器じゃないかな。ちなみに売値は7500Ｇなり。

この他にも、剣タイプの武器を持っているモンスターはけっこういるらしいぞ。倒しまくってはぎ取るのだぁ!!

▼こいつだこいつ！ 超弱い者イジメ野郎の「アクダムの手下」。レベルが足りないうちに会うと、全滅の恐れもあるぞ！





◀装備したところ。2章のモンスター相手になら、かなり使える武器なのだ



▶不要になったら売ってしまおう。お値段はごらんのとおり。まあ、そこそこですな

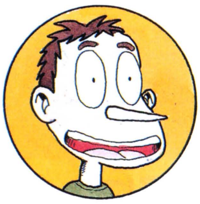
またまたあきれたコーナー

ビルとハル子の

ドラスレ屋



98版に続き、TOWNS版の『ドラスレⅥ』が登場して、しばらく安泰のこのコーナー。でも、世の中一寸先は闇なわけで……。がんばれ、ビル！



ビル（以下ビ）：ハーイ、ビルです。ヘイ、おハルさん、ドゥユーノウ？　ジューンはベリィナイスでハッピーなマンスね。ルンルン。

ハル子（以下ハ）：みなさんこんにちは、ハル子です。なんで6月がナイスでハッピーなのよ。

ビ：ビコーズ、ジューンにはミーのバースディがあるね。ハッピースディ、トゥーミーね！

ハ：はいはい、だいたいそんなことだろうと思ったわよ。しょせんあんたは、その程度のことでハッピーな気分になれるカルいやつなのよ。

ビ：ヘイ、おハルさん。ユーはどんなプレゼントをミーにくれるのか？

ハ：あんたね、プレゼントっていうのは好意のあらわれなのよ。あたしがあんたにプレゼントするわけないじゃない。

ビ：ガビーン！　ショックのパーね。

ハ：あんたくらいの人気キャラなら、プレゼントくらい、ファンから山ほどおくられてくるんじゃない？　ほっほっほっ……。

ビ：ウググ……。ネ、ネバーギブアップ！

「ドラスレ指南」隠れセリフ特集

ハ：今月は、ちょっとおもしろい隠れセリフを集めてみました。みなさんも探してみてくださいね。

ビ：バイザウェイ、おハルさん。ルックディス。

ハ：どれどれ、大阪市の大浦崇クンのハガキね。あらすごい、キャラをレベル99、ＨＰ9999、ＭＰ9999に育てたですって。

ビ：アンビリーバブル！

ハ：そうだ。これが本当かどうか、証拠を送ってくれたら、根性に敬意を表して、道場破り賞を進呈しましょうか。

ビ：ＯＫ。ヘイ、オーウラ。マッテルね！

富山県・水島みっちゃんの報告



◀第3章の冒頭、ラルファまで歩いて行ってソニアと合流し、リーゼルに戻ったら……

静岡県・牛生子クンの報告



◀最終章、リシェールで盗賊ホールに話しかけ、船に乗らずに外へ出て、戻ってみると

同じく静岡県・牛生子クンの報告



◀最終章、フィーンの砦で番兵にワイロをやらずにドラゴンで反対側から入ろうとすると

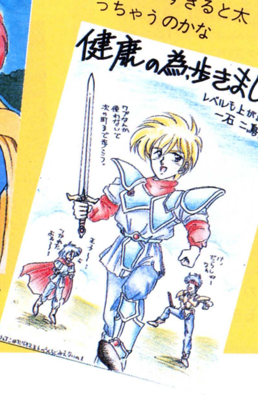
▼東京都の露命るしくンの作品。フィーナやリリアが特別出演!?

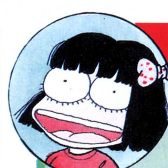




▲千葉県のさくらめーるサンの作品。名物サブキャラ3人衆ね

▼東京都の難波すっとねサンの作品。ワープを使いすぎると太っちゃうのかな





ドラゴンスレイヤー英雄伝説

ハ：小説版ドラスレの最新情報をすばやくリポートするこのコーナー。今月はいただいたおハガキを紹介しちゃいます。神奈川県の“ドラスレ矢”さんから「いつ文庫になるのですかあ!?」という鋭い質問。萩尾先生が必死で執筆中なんだけど、夏すぎになりそうで………。ぜひ皆さんのあたたかいご声援を〜〜!!!

How To Win

●ブラザー工業タケル事務局☎052-824-2493●PC98、PC88SR・VA、X1-t　2900円(税込)

SELECTED SORCERIAN



シナリオが発売されてからというもの、ユーザーから「とてもよかった！」と大評判の『セレクテッドソーサリアン3』。さっそく収録されている2シナリオを最後までHow To Winしちゃおう！　また、海外からもビッグニュースが入ってきているから、こちらも紹介しちゃうぞ！

大賞受賞作品

時の神殿

「時の神殿」に異変が起こったため、時間の進み方が狂いだしてしまった。さっそく神殿へと向かったソーサリアンたちだったが、彼らがそこで見たものは……。

〈原作・大久保成志郎くん〉

●

大賞受賞作だけあって、そのストーリーの美しさは絶品！　ゲーム自体も、いままでのシナリオには見られなかったステキな演出が用意されている、印象的なシナリオです。

4つの時代をかけめぐり、

神殿のカギは、サマリーヌの部屋に

「時の神殿」に入ろうとしたソーサリアン。でも、入口にカギがかかっていて、入ることができなかったんだ。まずはここのカギを探さなくっちゃ！　でも、伯爵に聞いたら、サマリーヌの部屋にあるんだって。それなら、はじめっから教えてくれればよかったのにねえ。



▲おっと、カギがかかっていて中に入れないや。どこにカギがあるんだろう？



▲カギは、巫女のサマリーヌの部屋にあった。さぁ「時の神殿」へと出発だ！

3匹のドラゴンを見つけた

神殿内でバーランとポジティルの2匹のドラゴンを見つけ、これを倒したソーサリアンたち。3匹目のネガティルの部屋は結界が張られていたけれど、伯爵からもらった「結界解除の護符」のおかげで、解除することに成功した。ネガティル、覚悟！



▲こいつが、現在の時間を管理している緑色のドラゴン、バーラン



▲ポジティルは、未来の時間を管理している、青色のドラゴンだ



▲そしてこれがネガティル。過去の時間を管理している赤いドラゴンだ

なんと、自分たちがもう1組現れたぞ！

ネガティルを倒そうと切りかかったとたん、扉から入ってきた人物がいた。よく見ると、なんと自分たちではないか！　彼らはネガティルが味方だと言う。

うーん、いったい何が起こったんだろう!?



▲現れたのは、なんとパーティそっくりのソーサリアンたち！

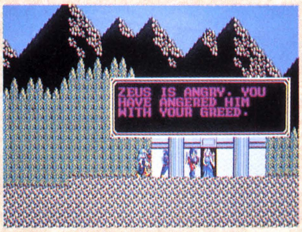
　イラスト／盛本康成

『ソーサリアン』、ついに世界へと進出!!

まずは右の写真を見てほしい。グラフィックは、みんなもよく知っている『天の神々たち』と『ロマンシア』だけれど、メッセージが英語になっているでしょ？　「あれ？　『ソーサリアン』にメッセージを英語にする隠しコマンドがあったのかな？」なんて思った人もいるかもしれないけど、残念ながらそれはハズレ。じつは、IBM-PC版の『ソーサリアン』なんだ。IBM-PCといったら、全世界でいちばん使われているパソコン。つまり、『ソーサリアン』がアメリカやヨーロッパをはじめとする、全世界で発売されたってワケなのだ！

日本のゲームが海外へと進出するなんて、とってもうれしいことだよね！





▲『天の神々たち』の1シーン。エビルシャーマンの家だ

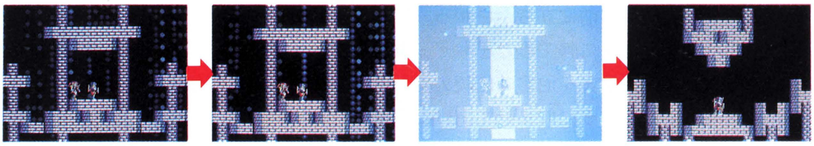


▲こちらは『ロマンシア』。洞窟で妖精と話すシーン

悪霊キラーボーンの野望を打ち砕くのだ！

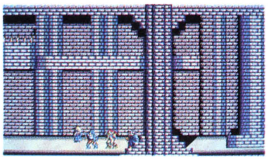
過去へとワープ！

なんと、伯爵が悪霊に操られていたなんて！　真実を知ったソーサリアンたちは、自分がしたことを償うべく過去へと旅立つ……。



▲サマリーヌの記憶を呼び戻すべく、2000年も過去へ時間を超えていくことにしたソーサリアン

過去に干渉して、明るい未来を導くのだ！



▲彼女がフィアネ。ソーサリアンたちに会うよう、ネガティルがいっていた8歳の女の子だ



▲時は代わって8年後。フィアネが神殿の巫女となるべく、不老不死の儀式を受けようとしている

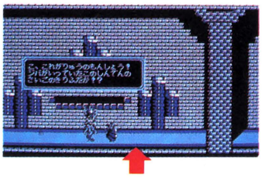


▲そしてキラーボーンの襲撃を受けた時代へ。早くネガディルを助け出してあげないと！

▼「竜の紋章」が輝きだし、ネガティルが生きている時にもどってくることができた。

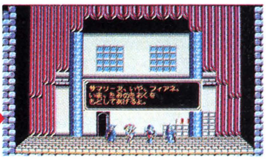


▼ジバが死ぬ間際にいっていた、「竜の紋章」がこんなところに…。もっと早く見つけていれば！



▼しかし、結界を解除することができなかったために、ネガティルが未来のソーサリアンに……

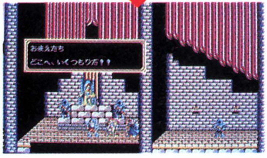




▲ネガティルを助けだしたソーサリアンは、フィアネ(サマリーヌ)のところへ帰ってきた。そして…



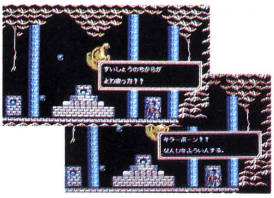
▲ついに彼女の記憶を取り戻すことに成功したのだ！　あとは、キラーボーンを倒すのみだ！



▲リラ伯爵は、ソーサリアンを地下へと落とした。そこにいたのは、なんとキラーボーン！

キラーボーンを封じこめろ！

3つの水晶を、わざと力を弱めるように台座にはめて、キラーボーンを封じこめろ！



▲そして、ついにキラーボーンを封じこめることに成功した！

そして……

3匹のドラゴンを復活させることに成功した。この地に平和が戻ってきたのだ！



佐藤賞受賞作品

呪われた遺跡

吟遊詩人のバーバラおばさんに呼び止められたソーサリアンたちは、休憩するついでに彼女の話を聞くことにした。しかし、いつしかおばさんの話に出てくる登場人物と同化してしまい、遺跡で起きた殺人事件に巻きこまれてしまう……。 〈原作・祖母井包くん〉

●

話を聞いているうちに、いつしか登場人物になってしまうという導入部が印象的です。おばさんはラストにも登場するんですよね。

遺跡で起こった殺人事件。犯人はだれ？

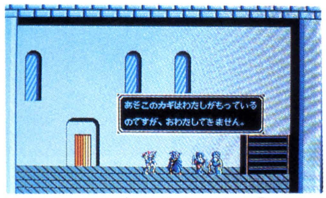
カギのかかっている扉を開けるには？

洞窟内にあるカギのかかっている扉。ここのカギ、じつは村長が持っているんだ。扉の向こうは毒ガスが充満しているため、入れないようにしているってワケ。

ここはいったん町へともどり、毒ガスを無効化する「イスマリア王の仮面」をスチュアートからもらってこよう。そのあとで村長のところへ行けばカギをもらえるぞ。



▲洞窟の右上にある穴を進んで行くと、ここに出る。カギはどこにあるのかな？



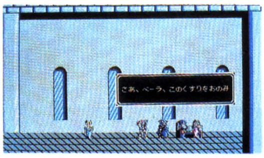
▲村長からカギをもらうには、「イスマリア王の仮面」というアイテムが必要だ

伝説の薬草をとってこよう

毒ガス地帯を通り抜けようとすると、デカキャラのマンティピードが突然目の前に立ちふさがる。でも、落ち着いて対処すればわりと楽に勝てると思うぞ。洞窟を抜けた先には、ベーラの記憶喪失を治す「伝説の薬草」が生えている。持ち帰って、ベーラに飲ませてあげよう（ただし、スチュアートに見せる必要があるから注意してね）。



▲薬草は、毒ガス地帯を抜けた先にある。岩場に生えているんだ



▲お医者さんに薬をつくってもらったら、ベーラに飲ませよう

石盤の謎を解き明かせ！

洞窟内で石盤を拾った場所があったけど、壁にも石盤がはめこまれていたことに気がついたかな？　ベーラを仲間にしたら、彼女に石盤を読んでもらおう。さらにもう一度体当りしてみると、なんと石盤がずれちゃうのだ！　そこに、最初に拾った石盤をはめ、再びベーラに読んでもらおう。すると、イスマリア神殿への通路が出現するのだ！



▲石盤に向かってジャンプ！　おや、石盤がずれちゃったぞ!?

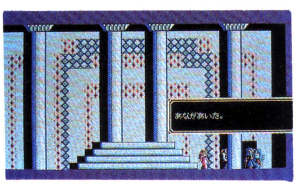


▲ずれたところに石盤をはめてみると、ピッタリとはまるんだ

神殿の奥へ入るには？

神殿を見つけて中に入ったまではよかったけれど、残念なことに行き止まり。でも、ここであきらめてはダメ。根気よく壁を調べてまわろう。

右から3キャラ分のところを調べてみる（8キーを押す）と、そこにポッカリと穴が現れるはず。そう、ここから神殿の奥へと入って行けるんだ。奥には何があるのかな？



王妃がこんなことをした理由は、村長にあった！

今回の事件は、この神殿に祭られているイスマリア王妃が起こしていたんだ。彼女はいきなり攻撃をしかけてくるから、すぐに逃げだそう。しかし、なぜ彼女はこんな事件を引き起こしたのだろう？　じつは、村長が遺跡をレジャーランドに改造しようとしたためだったんだ。村長に遺跡から手を引くよう、説得しよう。



◀いきなり王妃が攻めてきた！　ここは退却の一手だ

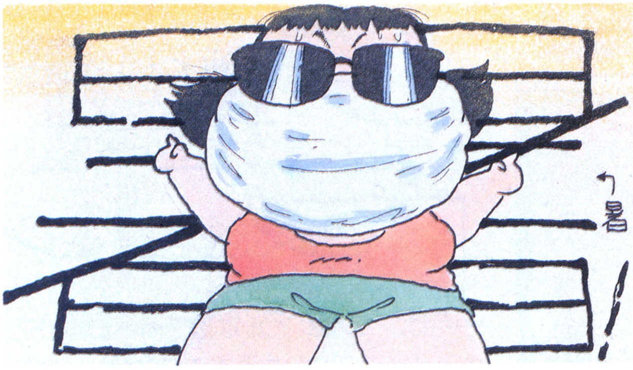

▶イスマリア王妃の怒りの原因は、村長にあったんだ

そこへ王が……

村長から「遺跡と王家の墓には手をつけない」と約束させたら、王妃を説得するためにまた神殿へと行こう。

そのことを王妃に話したソーサリアン。だけど、彼女は「聞く耳持たぬ！」とより激しい攻撃をしかけてきちゃうのだ。こうなっては、戦うしかない。でも、途中で王が現れ、王妃を説得してくれるから安心してね。





ケーコぐみ KEIKO組

ソーサリアン班

毎月たくさんの投稿ありがとう♡　みんな、一生懸命書いてくれているのがわかるだけに、できることなら全部掲載したいんだけど……ボツになっちゃった人、ゴメンナサイ！　これにこりないで、また投稿してくださいね♡

『セレクテッドソーサリアン4』情報＆イラストコーナー

『4』に収録されているのは、加藤（日本ファルコムの社長さんです）賞を受賞した『闇に消えた女神』と、審査員特別賞を受賞した『妖夢幻伝説』の２シナリオです。また、マガジンディスクで好評連載中のリストシリーズ、今号はファンの要望も多かった「デカキャラリスト」が登場します！　もちろん「ファンクラブ」もありますからねっ♡

闇に消えた女神



妖夢幻伝説





▲東京都のポン太くん。さりげないシーンだけど、ほんとにステキだよね！

▼北海道の神崎あやさん。いつも力作をいっぱい送ってくれて、ありがとう！





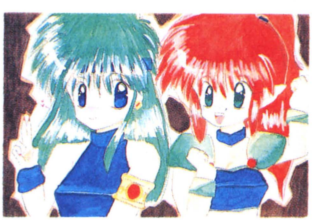
▲大阪府の和紗光くん。無邪気な女性ウィザードがかわいいですね♡

▼愛知県のＡＦ霜月くん。とても元気そうなふたりですね♡　楽しそう！

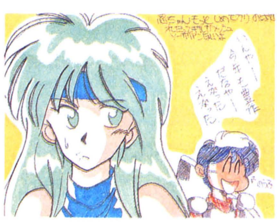




▲東京都の拓弥秋さん。オシャレなイラストですね♡　背景のかけアミ、大変そう！



◀大阪府の吉住藤香さん。ふたりともかわいい♡　パソコン購入、おめでとう！



◀神奈川県のグレネイド・たくくん。冒険を忘れちゃったファイターかな？

お便り待ってます♡

ただいまKEIKO組では、イラストや情報を募集中です。みんな、投稿ヨロシク♡
あて先：〒102 東京都千代田区九段南4-7-16　市ヶ谷ＫＴビル　コンプティーク編集部KEIKO組ソーサリアン班係

コミックス版　ソーサリアンニュース

力強く、自信に満ちあふれたギムの中には、計り知れない哀しみが……、そして、あどけない顔をしたチェイサーの中にも隠された本当の姿が……！　２人を乗せたクィーンマリー号は、いったいどこへ行こうとしているのか…？　クィーンマリー号の呪いとは…!?

「呪われたクィーンマリー号」（STORY渡辺麻実　COMIC吉富昭仁）シリーズ第10弾！　６月５日発売!!

なんだか、シリアスに始まったソーサリアンニュース、たまにはこういう雰囲気もイイかナ？　大好評第１弾「失われたタリスマン」同様、大迫力の第10弾もヨロシク！



「呪われたクィーンマリー号」490円〈税込み〉角川書店刊

How To Win

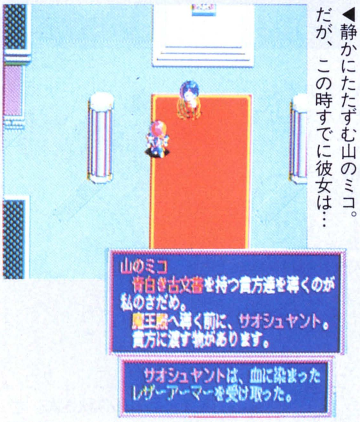
●バショウ・ハウス ☎03-219-6123　●PC8801SR以降、PC9801シリーズ 8800円(税別)



エメラルドドラゴン

今月は、ついに、ついに魔王殿への乗り込みだー！　ここにいたるまでのながーい道のりの間に、どれほどの犠牲(ぎせい)を払わされてきたことか。バギン、ヤマン、カルシュワル……おまえたちのカタキは必ず討(う)ってやるぞっ！

魔王殿の前に立てば、武者ぶるい



◀静かにたたずむ山のミコ。だが、この時すでに彼女は…

先月はいきなり登場の魔王ガルシアにびびったが、今月は心の準備も万全。戦闘の腕のほうもレベル110を越え、対決の頃合いである。

さーて、まずは魔王殿の入口にある神殿へ。なかでは山のミコが、一行の到着をいまや遅しと待ち受けていた。彼女はサオシュヤントを呼び寄せると、鮮(あざ)やかな紅に染められた1着のレザーアーマーを差し出した。これを身につければ、サオシュヤントの弓にかかった呪いが解け、本来の力を発揮できる。だが、この紅の色はじつは山のミコの自己犠牲(ぎせい)の色。魔王に無理やり手先として使われてきた彼女は、われら一行に望みを託(たく)したのである。そんな彼女を魔王は……。チクショー！　われらの怒りに最後の油が注ぎこまれたぜ。いまこそ、魔王殿の奥深くへと突入！



▲あ、山のミコ……！　目の前で行われた惨殺を止めることができなかったなんて、無念！



◀一行の怒りは頂点に達したぜ。冷静なサオシュヤントも、詩人の魂を揺さぶられる思いだろう

今月のパーティ紹介

この5人が魔王ガルシアとの最終対決のメンバーだ。しかし、最強のメンバーとはいいがたい気がするなあ。

アトルシャン



戦闘に負けると、タムリンにアトルシャンが悪いと責められる、哀れなリーダー

タムリン



最近は攻撃ばっかりしたがって、どうもいまいち、評判の悪いヒロインなのだ

ハスラム



はっきりいってパーティの弱点。戦闘の時はこいつを前面に出させないように！

ホスロウ



頼りになる戦士。だが、年寄りがあんまり無理すると、危ないんじゃないかなあ？

サオシュヤント

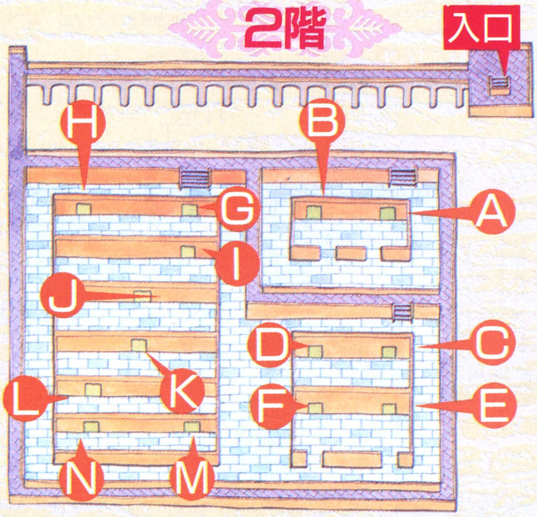


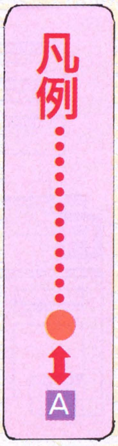
山のミコのおかげで、サオシュヤントの弓も本来の力を発揮。期待してるぜ！

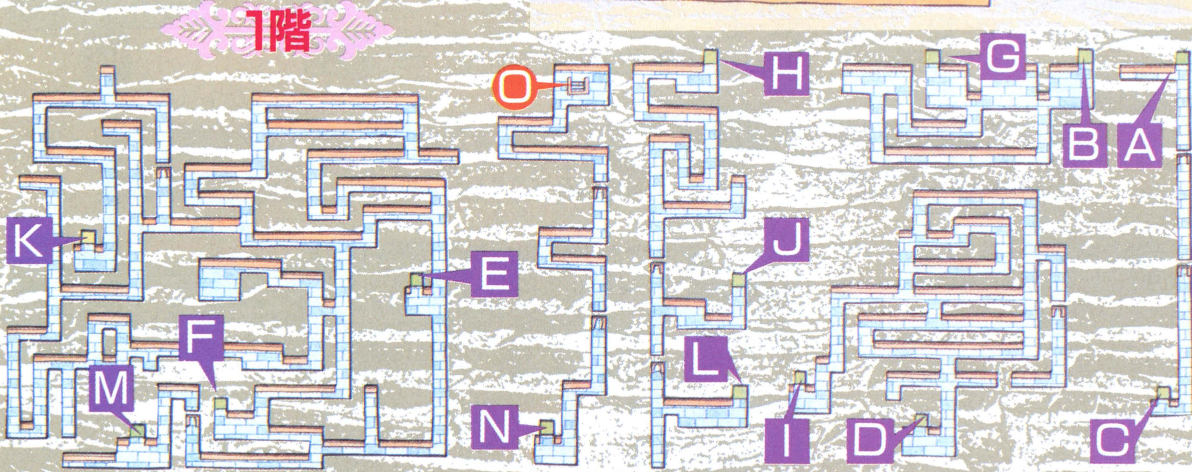
凶悪な広さの魔王殿マップ大公開！

待ちかまえるボスキャラたち！











今月のチェックポイント

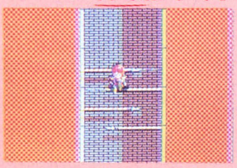
あっと驚くワナ、ワナ、ワナ！

魔王殿のなかは強力な敵も多く出てくるが、それに加えてワナがいっぱいなのだ。とくに頭にくるのが、デモンズ・ボックスじゃないかな？お宝めっけ！　と喜んで宝箱に近づくと、そいつはなーんとデモンズ・ボックスというモンスター。たちまち戦闘シーンへ突入だ。しかもこいつに勝っても金は一銭も手に入らない。ちぇ、みかけとちがいすぎるぜ。さらに壁からはヤリぶすま。ここは戦国時代のお城か？　つねに残り体力のチェックを忘れるべからず！

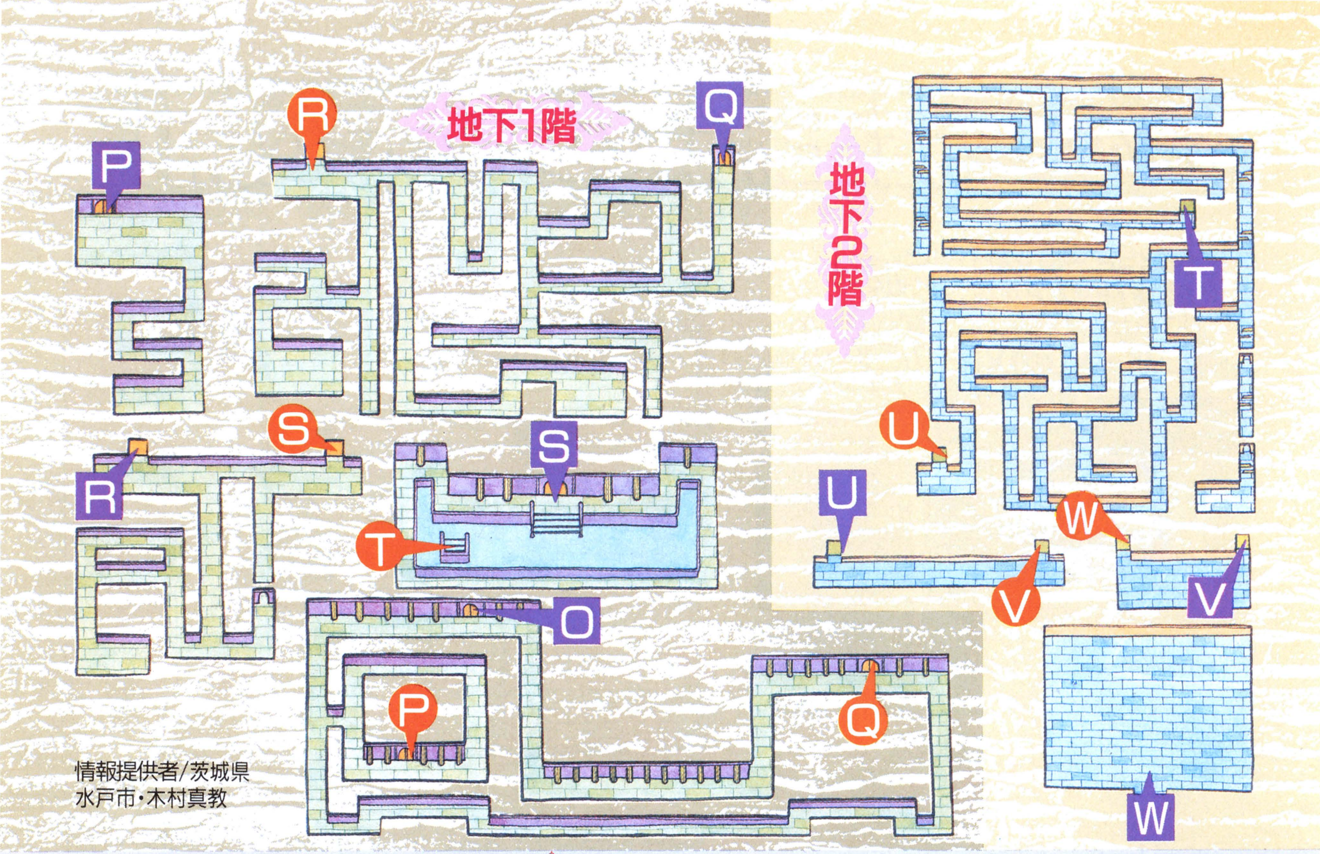
宝かと思うと………モンスターだ！



カベから突然ヤリ！



イラスト／立神洋子、中野豪



情報提供者/茨城県
水戸市・木村真教

ガルシア！ 尋常に勝負じゃー‼

魔王殿に踏みこむと、敵、また敵の連続！　とくに屋上（2階）はボスキャラたちがゾロゾロ待ちかまえている。最初のうちは小手調べにちょうどいいなんて思っていたけれど、これだけつぎつぎと現れると、さすがにいやになってくる。それに、ここって広いんだよねえ。これから魔王殿に突入する読者はマップがあるからいいけれど、自分の手でマッピングしながら進んだひとはたいへんだったろうねえ。一度でクリアできずに、いったん町まで退却したひともいたことだろう。

えっちらおっちら、さまよい歩き続けて、ついに魔王の部屋へ。空中に浮かぶガルシアの姿を見たら、疲れた体にも闘志がフツフツわいてきたぜ！　だが、戦いの前にガルシアの語った話は……。えーっ!?　いったい、それはどういうことなんだ？　いままで、魔王との対決こそが長い戦いの最終戦と信じてきたのに。まさか、さらに戦いを続けなければならないなんて。ウソだろー？　ガックリ力が抜ける思いだが、とりあえず戦うっきゃない！

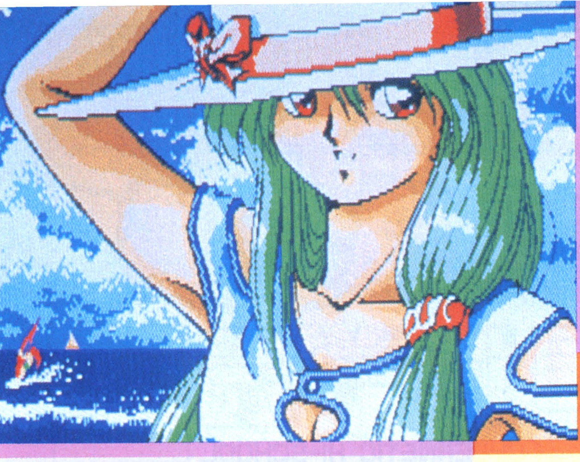


▲ちょ、ちょっと待った！　いったい、何がどうなってるんだ？



▲さすが魔王ガルシアは強い！　ハスラムはうしろに置いて、彼がでしゃばらないうちに、破壊のルビーをバシバシ使え





タムリン'Sコーナー

はーい、タムリンでーす♥　今月は、夏らしいさわやかな格好で、こんにちは！　本編のほうはシリアスだけど、こっちはかわいい人形など、楽しさいっぱいよ。

情報コーナー

最強の戦いをキミは見たか？

●『エメラルド・ドラゴン』のレベルの上限は140ですが、ここまで育てると、タムリンの「ビルオリン」(敵を混乱させて同士討ちさせる魔法)がなんと最後の敵サン○ィーグにも必ずといっていいほどかかるようになります。この魔法はかかった敵が死ぬまで解けないので、あっさりとサン○ィーグが倒せてしまいます。

〈兵庫県神戸市・新君主飛龍乱〉

♥この魔法はレベル132から使えるようになるわ。みなさん、ぜひぜひ、わたしのみごとな戦いぶりを見てね。

サダの家に弔問(ちょうもん)に行こう

サダが死んだことを聞いたあと、エルバードの町にあるサダの家を訪ねてみましょう。彼の妻に会うと、かたみのナイト・シールドがもらえます。とても強力で助かる防具です。

〈大阪府堺市・ヴェンディダード〉

♥かなり長期にわたって役立ってくれる防具よ。魔王殿攻略後にサダの家を訪ねると、また、ちがった会話を聞くことができるわ♡

求む、お便り！

いよいよエンディングも間近！　タムリン'Sコーナーのフィナーレを飾る力作をお待ちしてまーす。締切は6月20日ごろ。ヨロシクね。

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル 月刊コンプティーク
編集部「タムリン'Sコーナー」係

イラストコーナー



▲茨城県北相馬郡・るろお・忍　ワラムル先生、読者からのイラストハガキは多いんだから、泣かないで！



▲高知県高知市・間宮圭一　わーい、かわいーいハスラムくんだ！



▲神奈川県横浜市・白龍　えーん、みんなで責めないで。治療はしないけど、攻撃は一生懸命してるもん！



▲福岡県福岡市・近衛政睦　オストラコンってかたき役なのに、なんでこんなに人気が高いのかしら？

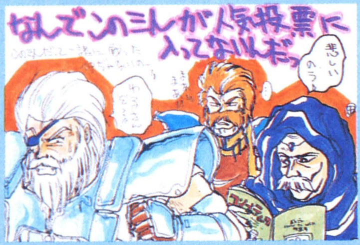


▲愛知県西加茂郡・加藤由紀子　美しい……。わたしもこんなふうに描いて！

人気投票発表！

1位	タムリン	408票
2位	ファルナ	271票
3位	オストラコン	119票
4位	アトルシャン	93票
5位	ハスラム	82票
6位	サオシュヤント	75票
7位	ヤマン	70票
8位	カルシュワル	22票
9位	ミスティーナ	21票
10位	ワラムル	20票

わたしの1位は不動ね。役立たずといわれてもこのコーナーがあれば生きていける！　変わりダネとしてはJ.D.加藤氏やメリルの章の魔法使いのおばーちゃんへも票があったわ。



▲愛知県豊橋市・田辺淑江　隠れた人気者！



How To Win

●ゼネラルプロダクツ☎0422-22-1980 ●PC98VM以降、PC88SR以降／8800円(税別)



電脳学園III CYBERNETIC HI-SCHOOL



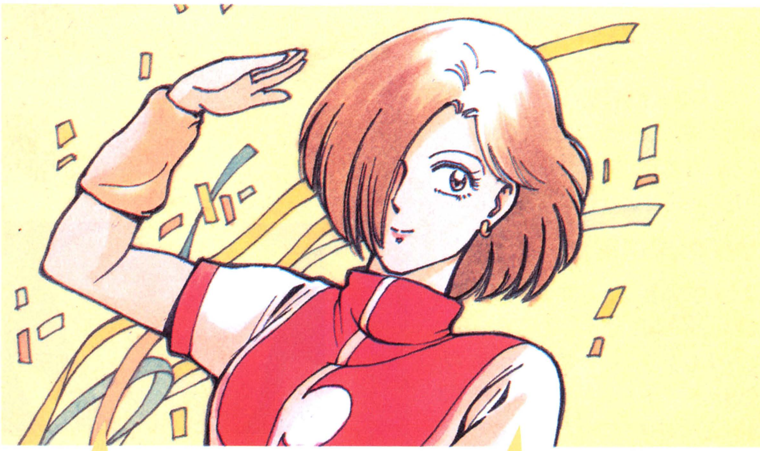
トップをねらえ!

「あの子を口説け!」6月号のHow To Winでの、"トップギャルお見合いコンテスト"の結果発表だ!

多数のご応募ありがとう。予想をはるかに超えるラブレターに、トップギャルズは大感激♡だったゾ! 宇宙(そら)架ける愛を成就させた恋文、ごらんあれ!!

イカしたセリフであの子もイチコロ!!

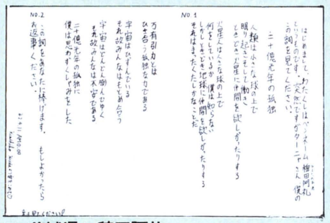
ゲームプレイに一輪の花を添えてくれた、エクセリヲン艦内ギャルズにラブレターでアタック! なおかつ人気No.1ギャルを選出するという、とっても欲張りなのがこの企画だったワケだ。さすがシャレのわかるコンプ読者、5cmを越える超光速通信にギャルたちは瞳も股間もヌレヌレ。さっそく愛のお返事が届いたゾ。熱いおふたりさんおめでとう。あとは好き勝手にどーぞ!!



第1位 ターニャ・マカロフ (98票)



まだ見ぬ貴方へポエムを贈ります。♡宇宙の中たったひとりの好きな人。あたたかいエーテルの風の中で、たくましい貴方とランバダを踊りたい。腰と腰がクネクネ、ハートとハートもクネクネ。恋の気分は、今最高潮。


はじめまして。わたくしはペンネーム稗田阿礼というものです。突然ですがターニャさん、僕のこの詞を見てください。

NO.1

二十億光年の孤独

人類は小さな球の上で
眠り起きそして働き
ときどき火星に仲間を欲しがったりする

火星人は小さな球の上で
何をしているか 僕は知らない
しかしときどき地球に仲間を欲しがったりする
それはまったくたしかなことだ

NO.2

万有引力とは
ひき合う孤独な力である

宇宙はひずんでいる
それ故みんなはもとめ合う

宇宙はどんどん膨んでゆく
それ故みんなは不安である

二十億光年の孤独に
僕は思わずくしゃみをした

この詞をあなたに捧げます。もしよかったらお返事ください。

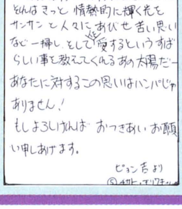
▲茨城県　稗田阿礼
やさしさがグッとくる詩ですね

第2位 チサト・モリワキ (72票)



ひょっとしてあなたは前世の恋人? 手紙を読んだとき、とても懐かしい気がしたわ。これは運命づけられた恋なのね。あなたと一緒にバニシングモーターのように燃え上がりたい!

▼広島県　ピョン吉
ロマンが漂いますね

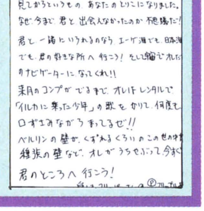

僕は君の写真を見たとき一しゅんドキッとした。何だか、どこかで一度逢たような気がして……。
そして僕は一目見て君の事を愛してしまった。この愛する気持ちを何かにたとえるならば それはきっと情熱的に輝く光をサンサンと人々にあびせ苦い思いなど一掃し、そして人を愛するというすばらしい事を教えてくれるあの太陽だ―
あなたに対するこの思いはハンパじゃありません!
もしよろしければおつきあいお願い申しあげます。
ピョン吉より

第3位 フリッパー (63票)



クルピピピ。人類のかたに、ここまで慕っていただけるなんて♡ あなたと一緒ならどんなつらい航海も乗り越えられるわ。私の故郷のエーゲ海で、ふたりで青に染まりたい。

▼埼玉県　フリップル
種族を超える愛だ


①フリッパーさんへ

「キュッキュッラ キュッキュッ ピピピ!」(以下翻訳文)
(どうも、はじめまして、こんにちは!!)

オ、オレは、横 1.8cm 縦 2.0cm(面積3.6cm²)の写真を見てからというもの、あなたのとりこになりました。
なぜ今まで君と出会えなかったのか不思議だ!
君と一緒にいられるのなら、エーゲ海でも、日本海でも、君の好きな所へ行こう! そして船でオレだけのナビゲーターになってくれ!!
来月のコンプがでるまで、オレはレンタルで「イルカに乗った少年」の歌をかりて、何度も口ずさみながらまってるぜ!!
ベルリンの壁がくずれるくらいのこの世の中、種族の壁など、オレがうちやぶって今すぐ君のところへ行こう!

イラスト／本多 将

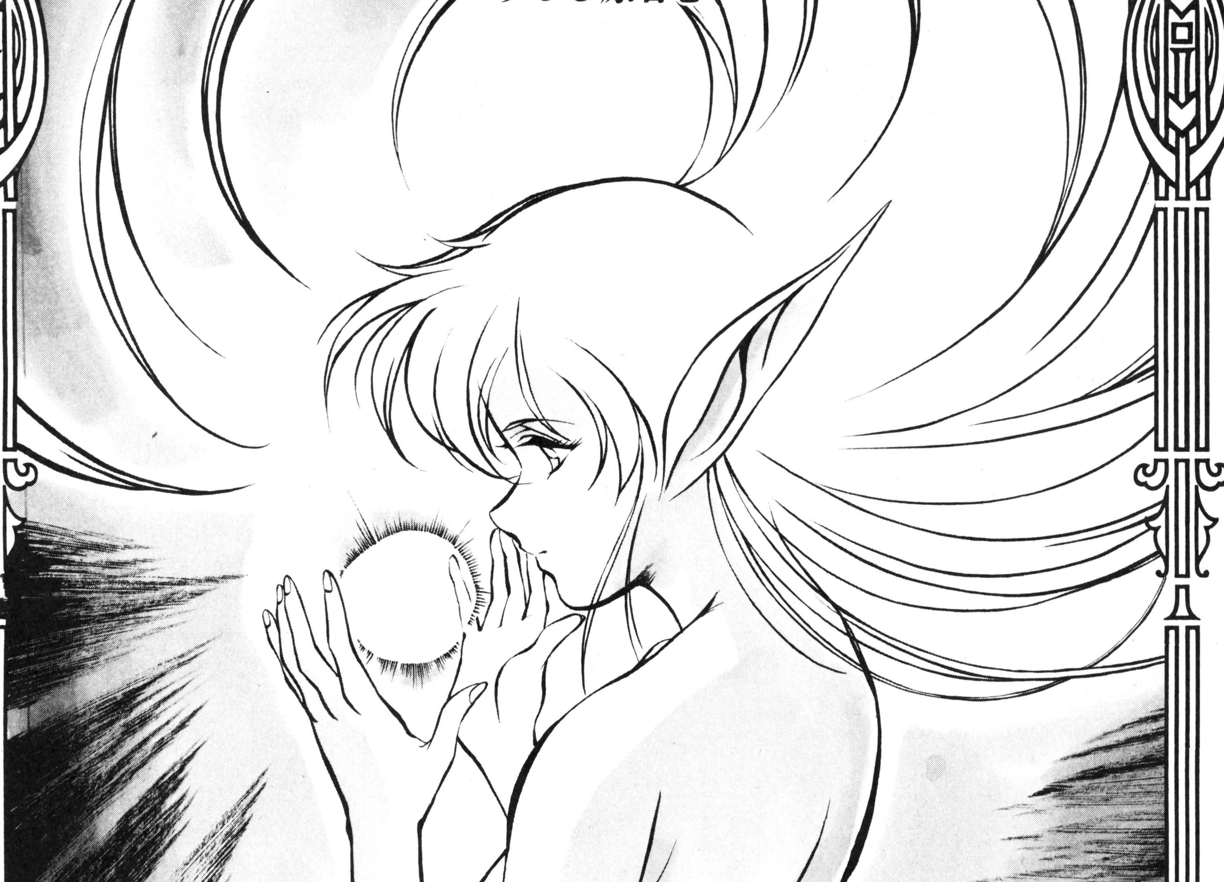
漂流伝説

クリスタニア

Crystania Saga

RPG誌上ライブ

作－水野良とグループＳＮＥ
画－うるし原智志



CHAPTER IX 銀狼の伯爵

迷宮の奥深くに棲む「悟り」から、ついに神獣の集う「会合の地」を聞きだした冒険者たちは、その場所へと旅立った。しかし、彼らの前に暗黒の民の貴族、「剣と牙の公爵」と呼ばれる恐るべき敵が、立ちふさがろうとしていたのである!?

テーブルトークRPGの実際のプレイを誌上再現する本家本元リプレイ連載第９回!!

銀狼の街を離れ、河のほとりを南下しよう

GM　漂流伝説クリスタニアもいよいよ第9回を迎えました。野球でいくと最終回。バナザードの１発を期待したいところですね。

バッソー　で、１点差で負けるんだ。ああ、ダイエー・ファンは悲しい。

サイア　いきなりプロ野球ネタで盛りあがらないでよ。

ビーン　まったくだ。キャンペーンのほうだって、大詰めにきてるんだから。といいつつ、オリックスが好調なのはうれしいかぎりです（いまは）。

GM　では、ゲームを進めよう。

ビーン　えーと、すぐに会合の地に着くのかな？　それとも事件に遭遇するのかな？

GM　答は２番です。とにかく、戦(いくさ)が始まるより前に、きみたちはシレーネの街を脱出したのでありました。

シャイロン　さらばシレーネ。また来る日まで。

レイルズ　で、どういうルートで会合の地まで行くんだっけ。

ビーン　東に行って、川沿いを南に進むんだよ。

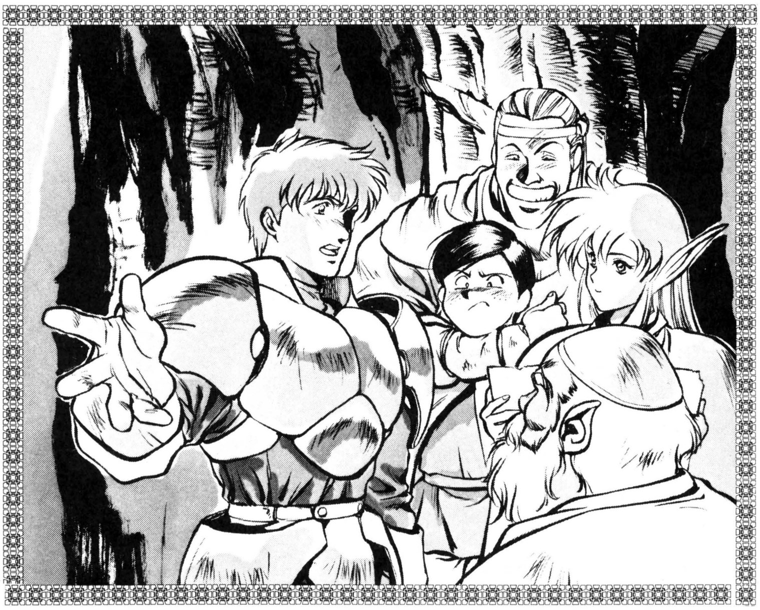
GM　よく覚えていたね〜。

ビーン　エッヘン。

GM　では、そのルートできみたちは旅を再開する。道中、敵であるベルディアの偵察隊や、いまや味方であるシレーネの街のパトロールに遭遇したりもするけど、偵察隊はきみの姿を見ると逃げていくし、パトロールのほうは通行証を見て、お咎(とが)めはなし。そして、河の東岸は、ベルディアの勢力圏内だから決して近づくな、と警告もしてくれる。

バッソー　警告は聞いた。とにかく、追跡者もいることだし、急ぐにかぎる。

GM　はいはい、ではきみたちは河に出た。森の木々のあいだを蛇のようにうねりながら流れる河川だ。この河は、やがては滝となってダナーンへと流れこみ、崖下に巨大な湖をつくっている



主要登場人物

先月号のミッション達成によって、冒険者たちのレベルが上がったので、新しいキャラ・シートを公開します（マリスはNPCなので省略）。「ロードス島戦記RPG」などテーブルトークRPGに興味のある方は、いちおうチェックしておいてください。少しは参考になるかと思います。もちろん、興味のない方は無視してもらってOK。冒険者たちが経験を積み成長しているということだけ覚えておいてください。

レイルズ

キャラクターシートⅠ



名前	クラス	レベル	種族	性別	年齢
レイルズ	ウォリアー	3	人間	男	?

筋力(ST)	12	攻撃スキル(FS)	62
耐久力(EN)	12	防御スキル(DE)	24
敏捷力(AG)	8	盗賊スキル(TS)	44
知力(IN)	10	魔術スキル(MS)	17
幸運度(LU)	10	抵抗力(RE)	34
魅力度(PB)	12	集中力(CN)	43
生命力(LP)	34／		
精神力(MP)	18／		

パーティのリーダーで戦士。女たらし、スケコマシ、女性の敵、色魔……などと呼ばれることもあるが、すべて当たっている

サイア

キャラクターシートⅠ

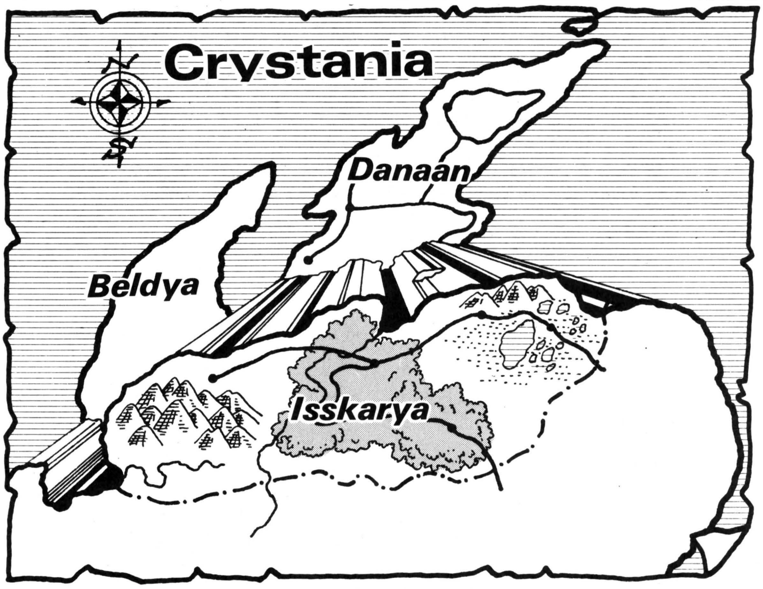


名前	クラス	レベル	種族	性別	年齢
サイア	ソーサラー	3	ハーフエルフ	女	?

筋力(ST)	8	攻撃スキル(FS)	25
耐久力(EN)	4	防御スキル(DE)	14
敏捷力(AG)	10	盗賊スキル(TS)	48
知力(IN)	13	魔術スキル(MS)	54
幸運度(LU)	9	抵抗力(RE)	32
魅力度(PB)	17	集中力(CN)	38
生命力(LP)	11／		
精神力(MP)	35／		

父親がエルフなのか、母親がエルフなのか……、それはいつか明らかになる（かもしれない）。読者の人気をほぼ独占している

んだ。
レイルズ　ではでは、河のほとりを南下しよう。
GM　うーん、谷◯浩◯。
ビーン　なんのこっちゃ。
GM　いいでしょ、ファンなんだから。この川沿いを数日歩けば、銀狼の部族の村に出くわす。村の名前はディオネスといって、ここの領主は銀狼の部族の中では、その名を知られた勇者なのさ。もちろんビースト・マスターでもある。以上、マリスさんからの情報でした。
ビーン　会いたいなっ、会いたいなったら、会いたいなっ。
バッソー　このミーハー野郎！
ビーン　いいも～ん、ミーハーで。
サイア　いいわね～。ビーン君は悩みがなくて。
ビーン　あっ、なにそれ、なんなのよ、そのいい方。
サイア　だって、あたしは悩みが多いもの。リザードマンやらウォームやらグロテスクなモンスターがうじゃうじゃいて。
GM　横道にそれるのはこれぐらいにして、きみたちの川沿いの旅は、無事に数日がすぎた。そして、その日の夕刻ごろ、きみたちの進む方向に村の姿が見えてきた。村にしては、けっこうな大きさで、小高い丘には小さな砦らしき建物まで見える。あれがきっと領主の館でしょう、とマリスさんはいう。
シャイロン　夕方に着いたところを見ると、この村で泊まれとのＧＭの意図が見える。
GM　深読みはいけな～い。もっと、ビーン君のように純粋でなけりゃ。
ビーン　エッヘン！　威張りまくるビーン君であった。
バッソー　勝手にやってろ。ＧＭのイトであれ、ヌノであれかまいやしない。夕方だから泊まるのには賛成だ。
GM　それじゃあ、ディオネスの村に着いた。と、出会う村人たち、村人たちが嘗めるように見つめてくるのに、きみたちはそのうち気づくことになる。
バッソー　なぜだ～。オレたちはこんなにおとなしいのに、なぜこれほどまでに目立ってしまうんだ～。
サイア　あたしの美貌のせいかしら。
GM　先のとがった耳のせいじゃないだろうか。
サイア　あー！　差別的な発言。
レイルズ　だれかに事情を尋ねてみればいいんだよ。え～と、そのへんを歩いている村娘に声をかける。
バッソー　出たな一、本能と煩悩の戦士。
レイルズ　気にせず、「フッ、お嬢さん、ぼくの顔に何かついているのかい」と尋ねる。



バッソー

キャラクターシートⅠ



名前	クラス	レベル	種族	性別	年齢
バッソー	スカウト	3	人間	男	?

筋力(ST)	8	攻撃スキル(FS)	51
耐久力(EN)	12	防御スキル(DE)	20
敏捷力(AG)	15	盗賊スキル(TS)	72
知力(IN)	11	魔術スキル(MS)	18
幸運度(LU)	14	抵抗力(RE)	42
魅力度(PB)	11	集中力(CN)	41
生命力(LP)	45／		
精神力(MP)	45／		

金に汚ないことを除けば、決断力といい行動力といいバツグンである。ところで彼の顔が回を追うにしたがい老けてきた、という指摘があったが気のせいである

シャイロン

キャラクターシートⅠ



名前	クラス	レベル	種族	性別	年齢
シャイロン	プリースト	3	ドワーフ	男	?

筋力(ST)	19	攻撃スキル(FS)	57
耐久力(EN)	15	防御スキル(DE)	26
敏捷力(AG)	10	盗賊スキル(TS)	27
知力(IN)	13	魔術スキル(MS)	41
幸運度(LU)	10	抵抗力(RE)	34
魅力度(PB)	6	集中力(CN)	41
生命力(LP)	34／		
精神力(MP)	32／		

ドワーフにして僧侶、という地味の極みのような役である。しかし、その性格は強烈というか、強欲というか、とにかく、いい性格してるわ

ビーン

キャラクターシートⅠ



名前	クラス	レベル	種族	性別	年齢
ビーン	シャーマン	3	人間	男	?

筋力	11	攻撃スキル(FS)	43
耐久力(EN)	13	防御スキル(DE)	19
敏捷力(AG)	11	盗賊スキル(TS)	36
知力(IN)	15	魔術スキル(MS)	57
幸運度(LU)	15	抵抗力(RE)	44
魅力度(PB)	10	集中力(CN)	38
生命力(LP)	22／		
精神力(MP)	37／		

くじけず、いじけず、つねに明日をみつめる少年シャーマン。彼に〝クリスタニアの森田健作〟という称号を贈りたいと思う

暗黒の民との再会、そして村はずれの決闘

GM　で、答です。それはつい昨日のこと。きみらのような旅人を見かけたら教えてくれ。教えてくれたら褒美を上げると、旅の商人がいっていたからだよ。

バッソー　そ〜ら、来た。我々は完全にロック・オンされているな。

シャイロン　ここは、誘導ミサイルを迎撃するのが良策とみるが。

レイルズ　そうかもね。じゃあ、ふたたび娘さんに聞こう。その旅の商人は、いまどこにいるの？

GM　村の宿屋に滞在しているとのことでーす。

レイルズ　よ〜し、こちらから出向いていってやろう。「メテオ・ストーン」を使うことになっても、絶対に倒してやる。

サイア　メテオ・ストーンが、使いすてじゃなければいいのに。

シャイロン　問題はメテオ・ストーンをいつ、だれに使うべきかだが。

バッソー　〝剣の牙のなんちゃら〞が出てきたらそいつに使おう。その他の敵に対しては実力で戦う。

レイルズ　よし、宿屋に向かう。

GM　宿屋に着きました。すると、きみたちの顔を見て、宿屋の主人が驚いたような表情を浮かべる。「そして、ちょっと待ってくれ」といって、2階へと上がっていく。

レイルズ　こちらは戦闘態勢を整えて待っておこう。

GM　ほいほい。2階から宿屋の主人に案内されて降りてきたのは、予想どおりに、前回にも登場した行商人を装った人々。剣の牙の公爵の手下どもだ。

バッソー　新しい人間は増えていないだろうな。

GM　前回同様の3人組だ。新しい顔はいない。彼らのリーダー格の者がニヤリと笑う。「そちらからやってくるとは、いい度胸だ。どうせ、貴様らの答は変わらんのだろう。ならば、話しあう必要もない。しかし、ここで争えば、宿屋も荒れる。それは、お互いにとって利益になるまい。外へ出て決着をつけようではないか？」



バッソー　うっ、ぐっ。そういわれなければ、ここで決着をつけるつもりだったのに〜。

ビーン　よーし、その申し出を受けよう。

バッソー　という結果になるんだよな〜。

サイア　でも、村の人には悪い印象を与えたくはないわ。せっかく、通行証を手に入れて、味方として認めてもらえたんだから。

レイルズ　ま、仕方ないね。彼らのいうとおり、表で決着をつけるとしよう。

GM　じゃあ、表へ出た。彼らはきみたちを警戒しつつ、村はずれまで行こうとするけど。

バッソー　ワナにかける気かな？　伏兵の待ち伏せの可能性が大きいぜ。

GM「どうした、ついてこんのか」と彼らが声をかけてくる。

バッソー　表へ出たんだから、ここで戦ってもいいじゃないか。

GM　ちなみに、村人たちが何か起こるだろうとハラハラしながらきみたちを見ているけどね。

バッソー　あ、皆さん。なんでもありませんから、安心して家に帰ってください。

GM　そんな説得が通じるもんか！　だれも帰らないよ。領主さまを呼べ、とかいう声が起こってたりする。

レイルズ　やつらのいうように、場所を変えるのがよさそうだ。村からいったん出て、そこで戦いだ。

GM　では、場所を変えた。ま、覚悟はしてくれていたと思うけど、そこにはやはり伏兵がいた。もっとも、ホブゴブリンが3匹だけどね。これで6対6、ちょうどバレーボールができる人数だね。で、戦いになるわけだけど、その前に彼らはおとなしくすれば命だけは助けてやる。貴様らにとって悪い

話でははないのだぞ、ともう一度、持ちかけてくるんだけど？
バッソー　聞く耳もたない。だれが信用なんかしてやるものか。
GM　あ、そ。じゃあ、その耳、切りおとしてやろう、と敵のリーダーらしき者が吠える。そして、3匹のホブゴブリンが突出してきて、残りの2人が左右から回りこもうとする。そして、リーダーはシェイプ・チェンジを開始する。と、その前にイニシアティブ！
レイルズ　6！
GM　こっちは7。先攻だね。えーと、そちらの態勢は？
バッソー　レイルズが中央。その左右にオレとシャイロン。すこし後方にサイアとビーンで、マリスさんの配置はGMに任せる。
GM　じゃあ、レイルズと共に中央のホブゴブリンどもを引き受けることにしよう。こちらはリーダーがシェイプ・チェンジで、あとは移動のみ。リーダーの腕と顔が虎の形に変化していく。
バッソー　そっちが虎に化けるなら、オレはマスクをかぶって戦士に化けよう。スカウトのまま戦うのは不利だかんな。
シャイロン「ブレス」の呪文を唱える。攻撃スキルに＋20%。
サイア　教科書どおりに、ホブゴブリンに「スリープクラウド」。
ビーン「シャドウボディ」の呪文。全員の防御スキルに＋20%ね。
レイルズ　敵が来るのを待つ。
GM　マリスさんもシェイプ・チェンジしよう。顔と両腕が狼フォームに変化する。これでワーウルフの攻撃力が得られると思ってちょ。
バッソー　ワーウルフ？　2D6＋2の攻撃力で2回攻撃か。けっこうなもんだ。
GM　では、サイアの呪文に対して、ホブゴブリンは抵抗を試みよう。抵抗力は15%と——おっと、1匹は眠らなかった。で、2ラウンド目だ。このラウンドはお互いに移動攻撃となる。で、イニシアティブだけど？
レイルズ　5！
GM　そっちの先攻。
レイルズ　アタ〜ック！　と、ホブゴブリンを狙ってはずした。



GM　マリスさんの攻撃も失敗。
ビーン　左側の敵に「ファイアボルト」
GM　抵抗失敗。ダメージは？
ビーン　10発。
GM　けっこう効いた。
サイア　あたしも同じ敵に「エネルギーボルト」をかけます。
GM　これまた抵抗失敗。
サイア　7点のダメージです。
GM　うぎゃぎゃ。
バッソー　じゃあ、さらに追い討ちをかけて移動攻撃だ。攻撃——命中。そして集中力ロールを行う。——26、成功。クリティカル・ダメージ（敵のアーマー値が無効になる）が9発ね。あと2回攻撃して、お〜っ、命中と命中。9発と8発のノーマル・ダメージ。
GM　あ〜れ〜、手下がひとり死んじまったい。
シャイロン　右側の敵に移動攻撃——失敗。
GM　じゃあ、反撃だ。ホブゴブリンはスカ。生き残りの手下はシャイロンに移動攻撃で、やっぱりスカ。そして、敵のビースト・マスターはレイルズを狙って移動攻撃。1回がクリティカル・ヒットでダメージが……。
レイルズ　うげげっ。集中力ロールでそれをかわす努力だ。あちゃ〜、失敗。
GM　じゃあ、10発がクリティカル・ダメージね。
レイルズ　まだ、大丈夫だ。
GM　ほい、3ラウンド目に入る。ということで、ふたたび水が入る。何かというと、きみたちの後ろから——つまり村の方向から——人がやってくる。人数は10人前後だ。

銀狼の伯爵と剣の牙の公爵

バッソー　あわてて、後ろを確かめる。
GM　武装した一団だ。先頭にいるのが、長めの銀髪をオールバックにしたハンサムな中年。
バッソー　やな野郎。
サイア　わ〜い。ようやく美形が登場してくれたわ。
GM　たぶん、あれがこの村の領主でしょう。とマリスは冷静に解説する。そして、その領主たちを見て、これはまずいと思ったのか、敵は逃げようとするけど。
ビーン　逃してなるものか。「スネア」をかける。
GM　抵抗には成功した。ビーンの呪文はムダになった。
バッソー　追い討ちはできないのか？
GM　各自、後ろから１回だけ自由に攻撃をかけられる。後ろからなので、攻撃スキルに＋20%の修正を加えて判定してちょ。
レイルズ　それなら、はずすわけがない。２回攻撃で、命中とクリティカル・ヒット。13発がクリティカル・ダメージ。ノーマルのダメージが12発。
GM　い、痛い。でも、それじゃあ死なない。
サイア　エネルギーボルトをかけます。ダメージは12点。
GM　抵抗には成功した。ダメージは半分の６発がくる。
バッソー　う〜ん、さすがに親玉は生命点が高い。
シャイロン　わたしの番だ。１回攻撃の命中でダメージが11発。これでは死なないな。
GM　うん。サイアもホブゴブリンを攻撃して、かなりの手傷を負わせたけど、やっぱり死なない。
バッソー　追いかけて、追いつくかな。
GM　相手の移動速度は人間と同じなので、シャイロン以外なら可能性はあると思うよ。でも、例の領主らしき人物が、きみらを呼びとめるんだ。
バッソー　邪魔をするんじゃない。せっかく、後腐れをなくそうと思っていたのに。
GM　わたしの領地の近くで、刃物ざたとはいい度胸だ、と領主はいう。言葉はぞんざいながら、その声には渋みがあって、迫力も感じさせる。
バッソー　ますますもって、やな野郎。
レイルズ　ぼくたちは、かくかくしかじかで銀狼の民の味方だ。このマリスさんの護衛をしながら、フェネスに会うため会合の地に向かっているんだ。あいつらは、ぼくたちの追手でうんぬんかんぬん。
GM　バッソーいうところの、やな野郎は、その話を聞いていちおう納得してたようだ。誤解があったことを詫（わ）びるよ。それから、きみたちに興味を覚えたらしく、わたしの砦に来ないかと誘ってくれるけど。というより、なかば命令に近いけどね。
シャイロン　自由選択の幅が少ないぞ。
バッソー　ブーブー！
GM　黙らっしゃい。来るの？　来ないの？
サイア　美形だから喜んで。
レイルズ　強力なライバルの出現に、心を燃やすレイルズであった。
GM　さて、名目上は夕食に招待された格好で、きみたちは領主の館に案内される。館はすでに説明したように石造りでまるで砦のような建物だ。いちおう豪華な食事が用意され、値打ち物らしい酒も運ばれてくる。
シャイロン　酒さえあれば、文句はいわない。
バッソー　オレも騒げるんなら、まあ満足だ。もっと、冷たい扱いを受けるかと思った。でも、やな野郎にはちがいないけどな。
GM　そのやな野郎は、あくまで優雅な物腰で、きみたちに対応する。そして、彼はターニルと自己紹介する。この村の領主で、イスカリア王からは伯爵の地位を与えられているのだそうだ。
シャイロン　銀髪のオールバックで伯爵。どうやら、ヴァンパイアと見た。
GM　勝手に見るなよ。銀髪なのはビースト・マスターだからでしょ。
シャイロン　それに狼に化ける。狼を召喚する。まさしく、ヴァンパイアの証（あかし）。
GM　だから、銀髪のビースト・マスターだからだってば。知ってて茶化しているな。
シャイロン　当然。
GM　そんなことすると、女性ファンがますます少なくなるぞ。それより、丁寧な口調ながらも、きみたちの身の上について、いろいろと尋問（じんもん）してくるけど。
レイルズ　ま、隠すこともないから、いろいろと話してあげましょ。
GM　全部話すんだね？
レイルズ　話すよ。
GM　じゃあ、彼はきみたちの話を興味ぶかげに聞いた。そして、外から来た者たちは、いったいこのクリスタニアにいかなる変化をもたらすのだろうか、と祈るようにつぶやいた。
バッソー　知るか、そんなもん！
GM　とにかく、彼はきみたちを信用してくれたようで、協力さえ申し出てきた。追手もかかっているようだから、何人か護衛をつけようとか、会合の地に行くまでには、いくつかの難関があるから、それに関する情報も教えようといってくれる。
ビーン　難関？
GM　そ、難関。ひとつは「風の峰」と呼ばれる場所。この峰は人ひとりがやっと通れるくらいの幅しかなくて、しかも、いつも強風が吹いている。加えて、左右の斜面は崖になっているから、転げ落ちたらそれまでなの。そして、もうひとつ、会合の地に入る場所にひとつの門があって、その門には門番がわりの幻獣がいるんだ。このふたつの難関を突破しないと、会合の地には行けないとのことだ。



シャイロン　それは大変。突破のための方法を考えなければ。
GM　そのとき、ひとりの兵士が血相を変えて、きみたちが食事をしている部屋に飛びこんでくる。
バッソー　なんだなんだ。
GM　彼はきみたちがいることも気にせず、領主に報告する。
ビーン　なんて？
GM　きみたちを差し出さなければ、この村に襲撃をかけるという警告文が館に投げこまれた。そして、その警告文には、〝剣の牙の公爵〞の署名がされていたとのことだ。ジャジャジャジャ〜ン。
サイア　ガ〜ン。ついに、親玉が来てしまったわけね。
バッソー　で、領主はどういう反応を？
GM　領主はニヤリと笑って、椅子から立ち上がり、きみたちに安心しろと声をかける。そして、「この喧嘩(けんか)、わたしは受けて立つぞ」と高らかに宣言する。
バッソー　ありがたいんだか、迷惑なんだか……。
GM　さて、どっちでしょう。それは次回のお楽しみ。今度は戦争だかんね〜。

FROM CRYSTANIA

先月号から開始した読者参加イベント第2弾、今月も募集中です。
●募集その①神獣イラスト・コンテスト／キミの考えた神獣のイラストを送ってほしい。
●募集その②クリスタニア名所案内／クリスタニア各地のおもしろい地形・風俗を書いてチョ。
募集①、②ともハガキでの応募のみ。封書などは不可となりますので注意してください。
それでは、また来月！

独占情報

ロードス島戦記 商店

毎月掲載

ロードス島戦記
コンパニオン

まいど！「ロードス情報なら世界一」のロードス島戦記商店でございます。今月は、ロードス島戦記RPGのシナリオのつくり方や、みなさまのイラスト、そしてオキテ破りのハチャメチャ企画(!?)「ロードス島戦記笑点」まで、じつにバラエティ豊かにとりそろえました。もちろん、当商店の若旦那による「水野良戦記」もありますぞ！

シナリオのつくり方 おせ～てあ♡げ♡る♡

パソコン版ＲＰＧとテーブルトークＲＰＧにはいろいろちがいがありますが、シナリオを自分でつくることができるというのがテーブルトークＲＰＧの利点のひとつでしょう。頭の中に物語はあるんだけど、実際にどうシナリオにしたらいいのかわからないという人も多いかと思います。そんな人のために、今回から何度かにわたって、シナリオのつくり方を紹介します。

さて、今回は「シナリオの導入」です。

典型的なパターンとしては次のようなパターンがよく見られます。〝暗い酒場の片隅で、正体不明の男に話しかけられる。ある仕事を引きうけてほしいのだが、報酬(ほうしゅう)は金貨1000枚でどうだろう〞。ようするにパトロンがいて、お金で雇われるという形です。

導入としては、可もなく不可もなくといったところでしょう。とくに、プレイヤーが初心者だといった場合には、目的がはっきりしているので適しているといえるでしょう。

しかし、毎回こういう導入だと、そのうちにプレイヤーも素直に話にのってくれなくなるかもしれません。プレイヤーも人の子、飽きてくれば逆らいたくもなります。

さあ、ではどうしたらいいのでしょう？　正攻法でだめなら、もう押すか、引くかのどちらかです。〝押す〞というのは、いきなり話に押しこむ方法です。たとえば、同じ酒場でもケンカが始まって、巻きこまれてしまう。そして、そこでの殺人の容疑者にされて追われる身になるというように、動かざるを得ないようにするのです。

しかし、世の中そう甘くはなく、押しにも欠点があります。それはプレイヤー側の選択権を制限してしまうという点です。自由に話をつくってゆけるというのは、ＲＰＧのすばらしい特徴のひとつですから、導入から結末まで押しだけで進めると、これはもうＲＰＧの楽しさを殺してしまいます。押しは強力な麻薬のようなものなので、多用は避けて、急所で上手に使ってください。

一方、〝引き〞というのは、プレイヤーが自主的に動くよう餌(えさ)を撒いておくという方法です。また酒場での例をあげると、隣の客が盗みをはたらいているのを見つけるというような形です。好奇心と冒険心に溢(あふ)れている（はずの）冒険者なら、あとをつけるとか、話しかけるなど、なんらかのリアクションがあるでしょう。

どちらにせよ、小説の導入などは参考になるでしょう。でもいきなり（永井一郎風に）「ロードスという島がある」なんていうのも困ったものですが。



イラスト／ふじたゆきひさ

小説版ロードス島情報　緊急特報!!　水野良の『ロードス島戦記４ー火竜山の魔竜（下）』が角川スニーカー文庫で７月１日発売!!

イラストこおなあー

キャラクターコンテストへの投票ハガキの中から、5点紹介しましょう。みなさん、とってもおじょうずですね！



▲東京都の白魔道えいる様。たしかにあの性格は……（笑）



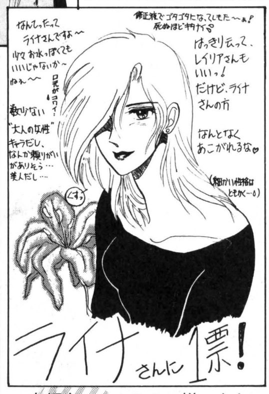
▶兵庫県の騒々主様。ウッド・カーラの魔道士姿というのもカッコイイですね！



▼熊本県の光永亮子様。自信にあふれた表情！



▶大分県の佐藤和之様。どんな精霊が出てくるのでしょう？



▲京都府のＣＡＲＯＬ様。まさに"大人の女性"という感じですね

キャラコン投票は締め切りました！

かねてから告知しておりましたとおり、５月31日をもって、キャラクターコンテストへの投票を締め切らせていただきました。こちらの予想をはるかに越える投票があり、現在、当商店のものが総がかりで集計を行っている最中です。発表は次号で行う予定ですので、楽しみにしていてくださいませ！　なお、今後もイラストコーナーは続けてまいります。「イラスト係」までどしどしお寄せください！　また、ロードス島戦記ＲＰＧのルールに関するご質問は「ルール係」にお願いいたします。

■あて先は……

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷ＫＴビル　コンプティーク編集部 ロードス島戦記商店「××係」

音楽テストのこと、フォークギターのこと、そして仕事とBGMのこと

水野良戦記 10

音楽はあまり得意じゃない。中学のころは、歌のテストでは大声を張りあげる、理論は無理矢理覚えこむなどの裏技で、それなりの点数を確保していたものの、器楽演奏や音感テストなど、ようするに音楽的なセンスを要求される課題ではいつもへべれけな成績を取っていた。

一時期、フォークギターを知り合いから譲ってもらって、練習を始めたこともあったが、結局、上達しなかった。

自慢ではないが、水野はわりと器用なほうで、何であれ、そこそこにはできる自信がある。しかし、音楽的才能だけは、まったくなかったようで、歌も下手だし、楽器も弾けない。そんなわけだから、あまり音楽も聞かないほうで、アーティストの話になるとからっきしついていけない。歌える曲ともなれば、やっぱりアニメソング（それも古い！）になってしまう。

しかし、最近では仕事のあいだのＢＧＭとしていろんな曲をかけている。それで気づいたのだが、ＢＧＭには外国の曲がいい。英話の勉強になるからでは、もちろん、ない。

歌詞の意味がわからないので、聞きながせるのがいいのだ。

かくして、ＢＧＭとワープロのタイプの音が響く中、水野家の夜は更けていくのである。

不定期連載 ロードス島戦記 笑点

原案（いいだしっぺ）／安田均
脚本（仕事をふられた人）／高山浩

小番頭　大番頭さ〜ん、ロードス島のコンピュータ・ゲームのほうで新しい情報を仕入れました！

大番頭　ほー、大阪まで行かせたかいがあったか。

小番頭　プログラマーがいってたんですけど、マーモの悪役の中でこいつだけは出したくないと。

大番頭　悪役？　だれだ？

小番頭　バグナードですよ。バグな〜どないってなもんで。バンザーイ！

大番頭　（こぶしを握りながら）ほ、ほー。それだけかな？

小番頭　（あわてて）あとですね、グループＳＮＥに取材に行ったときのことなんですが、安田先生が秘書のお嬢さんに「角川書店に連絡して」って頼んで、秘書さんが電話をかけたんです。すると「はい、コンプティークです」って答えられて、「すみません間違えました」と電話を切ったそうです。

大番頭　…………………… もう一度行ってくる？　自費で。

OVA版ロードス島情報　ＯＶＡ版『ロードス島戦記』の予約申し込みは、角川書店通信販売課へ（☎03-817-8535）

クロちゃんのRPG

VOL.34

千夜一夜

妬みだ、呪いだ、怪談だ!

これからの季節、やっぱりはやるのはホラーものだよね。テーブルトークでも、「クトゥルフの呼び声」なんか根強い人気を保ってるようだし、今度のシナリオはホラー仕立てにしてみたら？

黒田幸弘

第196夜 足を折れば原稿が書ける？

もし動物にも、運の善し悪しがあるとすれば、ボクの家で飼ってる犬や猫は、あまり運がいいとはいえないなあ。事故にあったり、仲間とのけんかでケガをしたり、はては毒を食べたりと、なんだか悲惨な目にばかりあってるんだよ。

おや、電話だ？

「あ、黒田さんですか。お約束の原稿なんですけど、もうでき上がってますか？」

「うーん、それがだねえ……ちょっととりこんでいて、まだ書いてないんだ」

「え、困ったなあ。いったいどうしたんですか？」

「じつは今年から飼い始めた仔犬が、車にはねられちゃったんだよ」

「そりゃお気の毒に。それでワンちゃんは助かったんですか？」

「まあ、仔犬とはいってもボクサーの雑種なんで、けっこう大きな身体をしてるんだ。だから命は助かったけど、後ろ足の複雑骨折で、手術をすることになってねえ……」

「それはまた、たいへんですね」

「そういうわけで、原稿が書けなかったんだよ」

「うーん、でも、犬が手術をしたのと黒田さんの原稿と、何の関係があるんですか？」

「だってさぁ、仔犬とはいえ15キロもあるんだよ。それをかついで、獣医に何度もかよってごらんよ。バテて原稿どころじゃないよ」

「まったくもう、それならワンちゃんじゃなくて、黒田さんが足の骨を折ればよかったのに！」

「え、それじゃなおさら原稿が書けないじゃないか」

「だいじょうぶです。手が動けば、原稿ぐらい書けます！」

第197夜 身代わりは怖い

むちゃくちゃなことをいわれたけど、たしかに手が動けば、原稿は書けないわけじゃないなあ。そういえば、とある漫画家さんは、酔っ払って乗ったバイクで、迎賓館に突っこんで足を折り、そのあと病院で必死に原稿を書いた、という話も聞いたことがあるよ。でも、ボクとしては、病院で仕事をするのはかんべんしてもらいたいなあ。

だいいち犬がケガをしたおかげで、ボクはいろいろ仕事をして、お金を稼がなくちゃならないんだ。だって犬の手術には、保険がきかないんだぜ！

そう考えると、あのワン公はとんでもないやつだけど、まあ、そこは不幸を代わりに背負ってくれたとでも思うしかないね。女性週刊誌などの占い欄には、よく「動物が飼い主に代わって、不幸を背負ってくれるんだ」という話が出てるけど、うちの犬も家族の身代わりになってくれたのかな？

さて、こういった“不幸の身代わりをさせる”という考えかたは、けっこう古くから、民間信仰としてあるんだよ。たとえば人形の起源というのは、悪い事を人間の代わりに受けてくれるもの、という呪術的な発想らしいんだ。だからこけしや雛人形なども、もともとは魔除けから始まったらしいね。

しかし、もし人形が人間の身代わりになるのなら、その反対に人間が人形の身代わり（！）になれるんじゃないかな。そうなんだ。そのアイデアから生まれたのが、日本でいえばワラ人形、あちらではヴードゥー教の粘土人形なんだ。

ワラ人形のほうは丑の刻参りともいって、白装束に身を固めた女が、頭上にロウソクをともし、胸に鏡をつるして、神社の神木にワラ人形を５寸釘で打ちつけるんだ。これを７日の間、繰り返すと、ねらわれた人間は死ぬんだってさ。

ただねえ、この方法は現代では、もう絶対に通用しないだろうなあ。なぜかというと、この丑の刻参りは、その名のとおり“丑の刻”、つまり午前２時ごろに神社に行かなくちゃならないんだよ。しかもその間中、誰にも見られてはならない。でも、考えてごらんよ。江戸時代ならともかく、24時間コンビニが開いてる現代では、午前２時あたりはまだ宵の口だよ。７日もの間

 イラスト／中野豪

誰にも見つからずに神社に行けるわけがないよ！

というわけで、現代人はワラ人形の恐怖からは解放されたわけだ。そうなると怖いのは、ヴードゥーの粘土人形のほうだなあ。

第198夜 呪いが効かないときもある

どんなＲＰＧでも、長い間やっていると、そのうちパターンが決まってしまうんだ。プレイヤーのほうは、さすがにゲーム好きだから、飽きるというほどではないけど、でも、何かちがった話がやりたい。そこでマスターは、しょうがないからいろいろな文献をあさるハメになるんだよ。考えようによっては、ＲＰＧというのはずいぶん勉強になるゲームだねえ。

「よーし、こんどはちょいと新しいネタを仕入れてきたぞ」

「へえ、そりゃ楽しみだね。で、どんな話なの？」

「さて、どういうふうにスタートしようかな。まあ、冒険を繰り返して、かなり有名になったきみたちのところに、この町を治める侯爵から使者が来たことにしよう」

招待されたからには、みんなで行ってみようと、町はずれの丘の上にある城に行くと、老人の侯爵は寝こんでいるじゃないか。しかもただの病気じゃない。誰かに呪われてるという話だ。

「しかし閣下は、いったいどこの誰に恨まれているんですか？」

「ああ、それはわかっておる。となりの城に住む、悪事で知られた盗賊めじゃ。じつはわしが、昔のころ冒険をしていて、ヤツの親父を斬り捨てたことがあるのでな」

「へえ、それはまた勇ましいですね。しかし犯人は、ほんとうにその盗賊なんですか？」

「ああ、ヤツは最近になって、南方の妖術使いの女を妻にしたのじゃ。まちがいない」

「ふーん、それならその盗賊のところに行ってみるか」

「たのむぞ。うまくいけば、恩賞は好きなだけとらせる。なんならヤツの城をそのまま奪ってもかまわんぞ」

城をもらえるというのは、悪くはない話なので、一行はさっそく準備を終えて出発だ。山を越えると丘の上には、ボロっちい城が見える。うーむ、あんなボロ城をもらっても、うれしくないなあ。

しょうがないから、さっさと仕事をかたづけようと、みんなで城に潜入だ。早く敵をやっつけないと、依頼主の侯爵が呪い殺されてしまう。そうなったら今回の仕事は、ただ働きになっちゃうじゃないか。

城のお堀の下にもぐる抜け穴を見つけて、そこから地下に潜入したら、やっぱり化け物だらけ。しかしけっこう強いパーティだから、こんな敵くらいどうということはない。パーティから逃げたのは、頭上から襲ってきたコウモリだけだったんだ。

「ふう、どうやら全部やっつけたぞ」

「ああ、でもけっこうケガをしたぜ」

「頭が血だらけだよ。さっきコウモリに襲われて、髪の毛をかきむしられたからなあ」

地下から出て、こんどは城の建物の中を探したけど、盗賊も妖術使いの夫人もいない。どうも城壁の上に、高くそびえる塔が怪しそうだぞ。

というわけで、階段を数百段も登ったら、どうやら塔の頂上にある部屋に着いたんだ。トビラを開けると、いたいた、盗賊と妻が、なにやら人形をたくさん持ってるじゃないか。

「はあ、はあ、やれやれ、見つけたぞ。この盗賊どもめ。呪いをかけていたのはやっぱりおまえたちか！」

「だいぶバテてるようね。なさけないわ。普段の鍛えかたが足りないわよ、あんたたち」

「うるさい。こんなに高い塔をつくるなら、エレベーターのひとつもつけろ。消防法違反だぞ！」

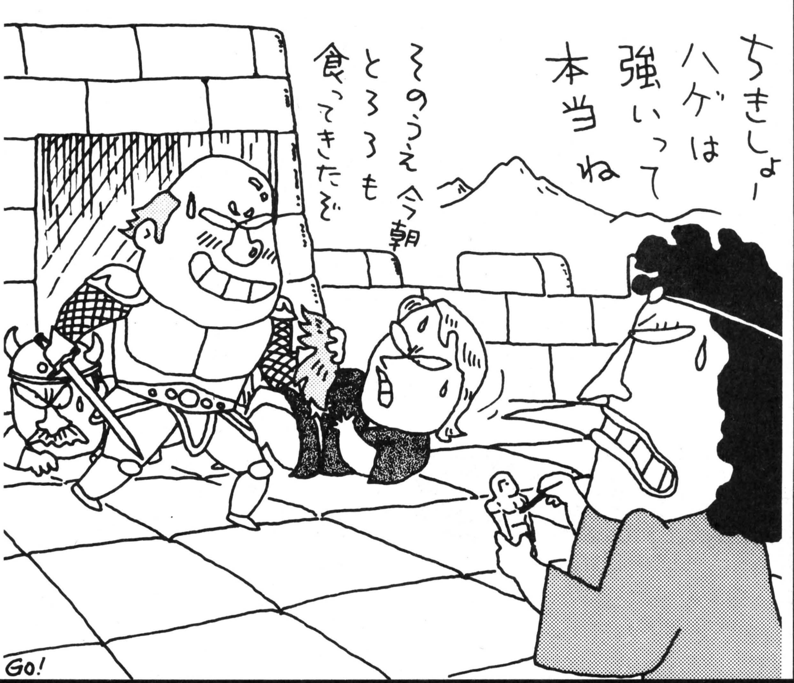
「何をまた、わけのわからないことをいってるのよ。まあいいわ、あんたたちも、あのじじいの苦しみを味わいなさい！」

というと、盗賊と妖術使いの妻は、手に持った人形に、ピンを突き刺したんだ。そうしたらパーティのメンバーは、激しい苦痛におそわれた！

「ぐっ、そ、その人形は、俺たちを、呪っているのか……」

「ほほほ、そうよ。さっき手下のコウモリが、あんたたちの髪の毛を取ってきたから、さっそく粘土で人形をつくってあげたわ。さあ、こんどのピンでとどめをさしてあげるわ……あら、そこの戦士、あんたはなぜ平気なの？」

「くそっ、これだけはいいたくなかっ



たけど……オレはアデランスなの！」

そういうと戦士は怒りのあまり斬りかかり、盗賊と妻をバッサリやった。

「どうだ、やったぜ！」

「ぐっ、くそ、このうえはあの侯爵のじじいも道連れだ！」

というと盗賊は、最後の力をふりしぼって、後ろの机の上に置かれた人形をつかんだ。

「危ない！」

戦士はとっさに、その人形をひったくったんだけど……盗賊のつかんでいた人形の左手がちぎれてしまった！

「ははは、あのじじいはもう年だ。手を１本失っては、まず助かるまい。ざ、ざまあみろ」

そういうと盗賊は倒れた。

「困ったなあ。こいつらはやっつけたけど……いまさらピンを抜いてもしょうがないよな」

「腕を１本失っては、あの年寄りの侯爵は助からないだろうなあ。でもまあ、証拠の品だから、ピンを抜いて人形を持ち帰るか」

「でも､恩賞はもらえそうにないなあ」

「この城はもらえるらしいけど……いらんなあ、こんな田舎の城なんか」

しかし、グチばかりいっててもしょうがないから、パーティはとにかく侯爵の城に戻ることにしたんだ。そうしたらなんと大歓迎。老人の侯爵もピンピンしてるじゃないか。

「いやあ、よくやってくれた。おかげでわしも､すっかり元気になったわい」

「で、でも、呪いはこの人形でやってたんですよ。やつらを退治するときに、左腕がちぎれてしまったんです。よくご無事でしたね」

「なんじゃ、左腕か。それなら何の心配もいらん。わしの左腕は、若いころにドラゴンめに食われてしまってな。それからは、ずっと義手を使っておるのじゃ！」

第199夜 中国の妖怪文学

そういえば前回は、中国ネタの最後に書ききれなくなったんで、『聊斎志異』を今回にまわしたんだっけ。いけない、すっかり忘れてたよ。

えーと、この『聊斎志異』というのは、清の蒲松齢という人が書いた、妖怪変化の話を集めた小説集なんだ。この蒲さんは頭がいいのに運がなくて、科挙、つまり役人登用試験に落第し続けたんだ。そのために世の中の無常を感じて、合理主義の儒教から目をそらし、民間に伝わる怪談に注目して書き上げたのが、この『聊斎志異』だという話だよ。

そもそも中国には、怪談の伝統があるみたいでねえ。遠くは魏や晋のころ（つまり三國志の時代）から、怪談が書き残されているんだ。干宝の書いた『捜神記』などは、昔の怪談集の代表作だよ。

まあ、最初のころの怪談は、たわいもない奇異の話なんだ。でもやがて仏教の渡来とともに、仏教説話が大量に



入ってきて、話のプロットが因果応報や輪廻転生などで、だんだんグレードアップされるんだよ。

こういった話が好まれたのは、どうも王朝の理念が、かた苦しい礼儀作法を教える儒教で固められていたためみたいだね。昔の中国は、少しでも才能のある者は、科挙を受けて役人になる世界だから、文才のある人にとっては、息抜きの怪談が楽しかったんだろうね。

こういった怪談の中での名作といえば、この『聊斎志異』もそうだけど、有名な『牡丹燈篭』の原典が載っている『剪燈新話』だろうねえ。江戸時代の日本の怪談集の『伽婢子』や『雨月物語』が、元ネタに使ったのがこの『剪燈新話』なんだ。

●

とまあ、ここまで書いて気がついたんだけど、よく考えてみると、ＲＰＧというのは、ものすごく合理主義的なゲームだよね。なにしろ魔法まで、数字で表わそうとしてるんだもの。そういった意味では、この怪談というのは、いちばんＲＰＧには向かないジャンルかもしれないなあ。だとしたら、『聊斎志異』の紹介をしても、意味がないのかな？

でもまあ、いいか。『聊斎志異』のすごいところは、その質もそうなんだけど､全部で500編にものぼる作品の量にもあるんだ。だからマスターをやる人なら、いちど読んでみても損はないと思うよ。この本１冊だけでも、いろいろなストーリーのパターンにふれることができるからね。

ボクもこの連載が1001夜までいかずにダウンしたら『クロちゃんのＲＰＧ聊斎志異』に改題しようかな、なんて思っているんだ。

第200夜 怪談にもいろいろある

これで『クロちゃんのＲＰＧ千夜一夜』も、めでたく200夜めを迎えました（ということは……あと801夜か！）。でも、いくらめでたくても、お話はやっぱり怪談なんだよ。うーむ、こんな縁起の悪い話を始めるんじゃなかったなあ。

そういえば、ＲＰＧでは怪談はむずかしい、といったけど、日本でも有名な『クトゥルフの呼び声』という作品があるじゃないか、といわれそうだなあ……。

知らない人はあまりいないと思うけど、いちおう解説をしておけば、この『クトゥルフの呼び声』というのは、Ｈ．Ｐ．ラヴクラフトという作家の書いた、クトゥルフ神話が元なんだ。原作では、この宇宙を動かしている、異種族の超人的な生命体（ようするに神のごとき妖怪なんだ）たちと、その謎を探る人間たちとのめぐり会いが書かれているんだよ。

ゲームのほうはといえば、まあ、ようするに禁酒法時代のアメリカや、古

き良きヨーロッパや、暗黒大陸アフリカなどの、わりあいにステレオタイプな世界を舞台にして、いろいろ冒険ができるんだ。クトゥルフの謎を知りすぎると、キャラクターは気がふれてしまう、なんてルールがおもしろいね。

そんなわけで『クトゥルフの呼び声』は、たしかに怪談のＲＰＧにはちがいないんだ。でもあれは、英語でいえばホラーであって、幽霊話、ゴーストストーリーじゃないでしょ。そこがちがうんだよね。

それじゃ、ＲＰＧでむりやり幽霊話をやると、いったいどうなるかといえば……。

●

「たしかきみたちの中に、吟遊詩人のスキルをもってるヤツがいたよな」

「ああ、オレがそうだよ」

「え、お前かあ……音楽の点はいくつだった？」

「うるさいなあ。こういうときくらいは、自分に向いてない商売を、やってみたくなるの。ほっといてくれ」

「そうだよ、バーガンディワインを飲んで、こいつのヘタな歌を聞いてるのに、じゃましないでくれ」

「ヘタはよけいだ！」

「でも、仕事だぜ。吟遊詩人にご指名だ。近くの城の城主から使いが来て、『ドイツの物語』を歌ってくれないか、とのおおせだよ」

ようするに、いまでいう『ニーベルンゲンの歌』、その中でもブルグンド王国の滅亡のくだりを歌ってくれないか、との話なんだ。お礼に目がくらんだ吟遊詩人は、さっそく城に出かけて、翌日やつれて帰ってきた。そして翌日もまた出かける。

「あれまあ、あんたらの仲間の詩人さんは、どこに行くのかね」

「あ、宿の親父さんか。いやね、近くの城に歌を歌いに……」

「なんじゃね、そりゃ。あの城は誰も住んどりゃせんよ。それどころか、なんでも昔のブルグンド王の幽霊がでるとか……」

あわてて城に追いかけていくと、広間に明かりが見える。そしてかの吟遊詩人は、広間の真ん中で（ヘタな）歌を歌ってる。そしてその周りには、人魂とがい骨の群れが……！

おもわず突っこもうかと思ったけど、どうもマスターにしかけがありそうなので、広間に突入するのはやめて、ひとまず町に戻る。そして帰ってきた吟遊詩人に、広間の幽霊のことを話したんだ。

「えーっ、どうしよう。あの話はけっこう長いから、明日も行くって約束しちゃったぜ」

「どうもこれは、行かないと何か祟りがありそうだな。しかしこいつはたぶん『耳なし芳一』のパターンだぜ」

「じゃあ、身体にお経を書くのかい？でも、この世界にはお経はないよ」

「なあに、かんたんだよ。西洋の悪魔除けなら、身体中に十字架を書いておけばいいのさ。おっと、耳にも書き忘れるなよ」

こうして吟遊詩人は、翌晩も城に出かけたんだ。でも身体中に十字を書いたので、幽霊には見えない……はずだったんだけどねえ。

「おお、約束をたがえずによく来たな」

「え、あれっ、見えますか？」

「なにをいっているのじゃ。まあよい。早く歌を始めてくれ。みんな聞きたがっているのでな」

しょうがないから吟遊詩人は、また（ヘタな）歌を始めたんだ。

「なるほど、そうか、それでは明日も頼むぞ」

「え、でも、明日は……えーと、じつはちょっと用があって、しばらく出かけますので……」

「それは困ったな。わしらは続きを聞きたいのじゃ」

「では陛下、この者が帰ってくるまで、だいじなものをあずかってはいかがですか」

「そうじゃな、それではそちのコブをあずかっておくことにいたそう」

というわけで、コブをとられた詩人は、町に帰ってきたんだ。

「おい、マスター。なんだよ、今回の話は？」

「へへっ、じつは『耳なし芳一』ならぬ『コブとりじいさん』だったんだよ」

「だけどさ。オレのキャラクターには、べつにコブなんかついてないぜ？」

「そうかな。じゃあキャラクターシートを読み上げてみろよ」

「エディス・ラ・ヴェール　17歳　吟遊詩人　女……」

「それで上から90-59-88だろ。ほら、胸にりっぱなコブが、ふたつもついてるじゃないか！」



RPGの王国 メルアレード

構成／冒険企画局



レムゼの妻は、神となってレムゼの赤い8隻を守りました。人の齢をわずかに16しか知らない彼女でしたが、その健気な姿はほかの神々の心を動かしました。
アリアスがタナーの丘でクドルの軍勢と決戦をはったときのことです。その日はおりから砂嵐が吹き荒れ、さしものミュオの騎士たちも苦戦となります。兵馬に長けたクドルの突撃にレムゼの砲塁が次々と墜ちます。
レムゼについてミュオを発った歴戦の騎士イカルガが右翼砲台にて戦死。オートの赤き人、遠征軍にあってレムゼの後見人といわれた老騎士バージは後退するレムゼ本陣の殿でふん死。逆突撃をかけたミリー・ミリエラも帰らぬ人となったのです。（コーンビル著『北方回帰線』より）

国王あいさつ

わきあか「われ、国王に復帰せり！　はっはっはっ！」
かつら「では、国王は王座へお座りくだ……あれ？」
わきあか「アマムラ？　そこで何をしておる？」
アマムラ「王座はわしがもらったあ！　今日よりメルアレードは、自由商業都市になるのだあ！」
わきあか「国王の座は、イス取りゲームの勝者に与えられるものだったのか？」

おたよりのあて先

〒102 東京都千代田区九段南
4-7-16市ヶ谷ＫＴビル
月刊コンプティーク
「ＲＰＧの王国メルアレード」係
◎今月もジャンジャン送ってね♡



◀東京都／カミル＝カミラ

――このたび、店主国王兼任につき、店番を募集中。年齢性別不問。問い合わせは店主アマムラまで――

国王というのはやってみて初めてわかるが、意外と忙しいものである。というわけで今回はそのたいへんな国王の気分になれるカードゲーム『レムリカモンスター』を紹介しよう。

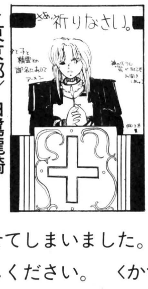
この『レムリカモンスター』は、自分が国王となりモンスターを操り、呪文を使い、相手の城を落としていくという簡単かつスリルいっぱいのカードゲームだ。しかも、このゲームはカードゲームだけではなく、カードＲＰＧ『レムリカ銃士隊』のサプリメントでもあるのだ。

カードＲＰＧ〈レムリカシリーズ〉は、この調子でどんどんサプリメントが出るので、ちょっと目が離せないぜ！

プレゼント

今月は国王就任のご祝儀（しゅうぎ）として、〈レムリカシリーズ〉２本セットを５名にプレゼントだ。ふるって応募してくれいっ！

ざんげの部屋



▶東京都／白鷺龍騎

●私、かつら元国王は５月号で、“ケナー船”のイラストを、上下さかさまに載せてしまいました。どうかお許しください。〈かつらつかさ〉
◎ダ〜メ。廊下に立ってなさい。



レムリカシリーズⅡ
レムリカモンスター
発売元／翔企画
価格／2060円（税込）
TEL／03-237-9498



レムリカ銃士隊
▶ロールプレイも楽しめてお得♡



モンスターメーカー学園
▶人気カードゲームも第６作め！

 イラスト／大野真実、わきあかつぐみ

今月の評判アイテム SPECIAL



◀三重県／TEM

さあさあ、ついにこの日がやってきた！ "今月の評判アイテム・スペシャル版"だ！ それから、ずいぶんお待たせしたけど、お気に入りRPGのベスト10も発表するぜ。きみのお気に入りは、何位かな？

●『Rune Quest』──このゲームは、ルールが難しいけど、そのぶんシステムはパーフェクトに近く、プレイヤーをファンタジーの世界に引きこんでくれます。さあ、コレを読んだキミ、さっそく買いにいきなさい。

〈徳島県／新格闘王〉

◎今月だけでも、６枚もヨイショはがきを送ってくれました。よっぽどＲＱが好きなんですね。

●なんたって『わあぷす』ですよ。やっぱり正義のヒーローはいい！ 愛や希望のために闘うのって、最高ですよ！ でも、ファンタジー系も好きなのよね。

〈鹿児島県／ふるだぬき〉

◎"愛と希望"＝"ヤマト"っていう発想って、やっぱし古いのかなあ……？



▲神奈川県／白い魔神
料理のファンブル（失敗）ってこんな感じなんだね

お気に入り TOP10

1位	ソードワールドRPG	35票
2位	ワースブレイド D&D	32票
4位	クトゥルフの呼び声 ルーンクエスト ロードス島コンパニオン	27票
7位	ビヨンド・ローズ・トゥ・ロード	21票
8位	ストームブリンガー ワープス	13票
10位	ウィザードリィRPG	10票

☆以上、ＴＯＰ10の中間発表だ！ 年末の最終報告でこの順位がどう動くのか!? 引き続きハガキを募集するぞォ！

特別企画

PQへの道

パラレルクエスト



◀大阪府／Oh! TANI

好評のパラレル・クエストが来月から新シリーズでスタート！ 新たな舞台を、キミの投稿で盛り上げてくれっ!!

やあやあ、メルアレードの国民諸君、ＰＱへ熱ーいご支援ありがとう。おかげで、来月からいよいよ「ＰＱⅡ」がスタートだ！ そこで今月は新シリーズへの参加を大々的に募集するとともに、投稿のコツを少し伝授しちゃおう。

まずＰＱⅡが募集するのは、毎回のテーマについてキミが自由に想定した「場面」だ。イラスト・文章どちらでもＯＫ。「選択肢」を書いてくれてもいいぞ。奇抜なアイデアおおいに歓迎、たとえば東京都のLeopardが送ってくれた「奇襲攻撃！ あ○ない刑事(デカ)が現れた!!」なんて感じのおいしいネタは、ＰＱⅡではビシバシ採用しちゃうぜ！

それから、締め切りについてなんだけど、じつは、ＰＱはパラグラフをまとめる時間が必要なので、ほかのコーナーよりも少し締め切りが早いんだ。これまでも「あと３日早く届いていれば！」ってのがいっぱいあって、ホントに残念！ ちなみにここに掲載した人たちもそう、ボツにするにはあまりに惜しいので、参考作品として紹介するぞ。まあ、毎月20日までに送ってくれるとうれしーなあ♡

さて、ＰＱⅡは来月の「未来ＳＦ編」から始まって、「19世紀前半」「剣と魔法の世界」「西部開拓時代」「江戸時代」「現代」の６つを舞台に展開する予定だ。先月で募集ずみの「ＳＦ編」から一転して「19世紀前半」が今月のテーマ。キミならどんな「場面」を思いつく？



▲埼玉県／八重場ひかる
こういった、いかにも「パラグラフ」っぽいのは載りやすいぞ！



◀埼玉県／ゼネラル
だあーっ。こんなにおいしいハガキなのに送ってくるのが遅すぎるゾ!!

冒険酒場 なるほど亭

今月は看板娘が2人



▶静岡県／内田正之

▼東京都／Leopard



今月から看板娘は2人ってワケさ♡　いずれおとらぬべっぴんさんだろ？

おっとつっと。いつもと場所がちがうからって、まさかウチを素通りしていこうってんじゃあないだろうねえ。なるほど亭で一杯やってくってのは、メルアレード国民の義務みたいなもんさね。ナニそんなの知らないって？　まあまあ、そういわずに寄っていきなよ、さあ。

おたすけ人参上!!（読者レポート）

Q. 悪人は、なぜ王子様をさらわずにお姫様ばかりをさらうのでしょうか？

〈大分県／天野珊瑚〉

A. そりゃあもう、プレイヤーまたはマスターが男だからに決まってるじゃないですか。20歳ぐらいの男をさらって、「金を出せ」っていっても、ちっとも楽しくないもんね。お姫様なら、20歳でもシナリオになるし、なんたって絵になるじゃない。

〈岡山県／東野東雲〉

◎ＲＰＧの女性人口も、最近では確実に増えつつありますよね。いずれは、王子様がバンバンさらわれるシナリオってのが増えてくるかもしれませんよ。

A. もう、わかってるクセにぃ〜。このこの〜っ。

〈岩手県／雑君保父〉

◎う〜ん……私には、よくわかんないな〜。ところで、このペンネームなんて読むの（話をそらしている）？

A. 何!?　メルアレードの王子をさらってこい？……いいか、どっかの国に嫁入りしちまうお姫様とちがって、王子ってえのは国の大事なあと継ぎなんだぜ。お姫様の側近や侍女たちならどうにでもなるが、さすがの俺も、王宮騎士に守られた王子をさらってくるってのは無理だわな。

〈静岡県／Dark Moon〉

◎それに、お姫様は花嫁修業だけど、王子様は剣術の修業してたりするもんね。逆にこっちが捕まるだろうな。

★　★　★

Q. アイテムや能力値に執着するプレイヤーばかりになって困っています。どうすれば人格を尊重するプレイヤーになってくれるのでしょう？

〈京都府／松原弘記〉

A. ひょっとして、ダイスを振りすぎではないですか？　シナリオがあまりにも好戦的すぎると、プレイヤーがダイスの目の“とりこ”になってしまいます。プレイヤーのアライメントや能力値にこだわらず、プレイヤー同士で考える。そんなシナリオをやってみるといいのでは？

〈神奈川県／澁谷禮〉

◎そ〜そ〜。成績だけで人生が決まっちゃうなんて、イヤだもんね（?）。

A. アイテム……？　能力値……？　そんなもの、大いなるクトゥルフの前には、何の意味もないさ。ああ、生きてるっていいな!!

〈福井県／今やそこくのあさぼらけ〉

◎たしかに神々から見れば、体力3も18も、大差ないんだろうね。

おたすけ人求ム!!（公開質問）

Q. 森のエルフの生活をくわしく教えてください。

〈愛知県／風竜〉

Q. ウィザードとメイジとソーサラーのちがいは？

〈神奈川県／朝倉純一郎〉

Q. 頭のいいドラゴンが、人間の子供を育てたり、自分の軍隊をもったりすることはあるのでしょうか？

〈静岡県／鈴木達也〉

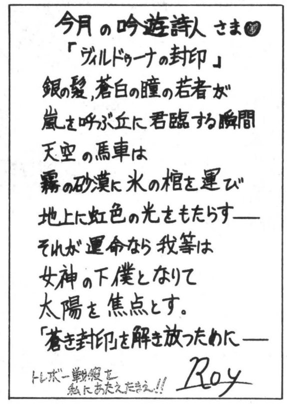


冒険者の宿 ほのぼのInn



冒険者の宿、ほのぼのInnへようこそ。今月から国王がアマムラさんになっちゃって、商人はみんな大喜び。さっそく商売競争が始まっているようですよ。あらっ、あなたは新任の警備隊長さん。お仕事がんばってくださいね♡

今月の吟遊詩人



▲山口県／ROY

おお、壮大なサーガを思わせる本格派ですね

新装開店!!



▶千葉県／あかし

マジカル・ランプのライバル店出現!?

●我が名は“ヘッドスライム”。オーカージェリーとグレイオーズとゼラチナスキューブを連れて、馳せ参じもうした。ともに国王を倒し、美しきスライム王国を造るのだ!!

〈静岡県／ヘッドスライム〉

◎あの～。できれば共存しませんか？

出店もあるよ!



◀熊本県／およたま

すいませ～ん。チャームのスクロール2本くださ～い

花の警備隊長!!



◀北海道／ドラゴンちかまる

アマムラ国王の名において、チカマルを警備隊兵士師団長に任命する！

あぶない盗賊(シーフ)？



▲東京都／けうま

このタフさ、豪快さ。戦士に転職してみては？

●こんどメルアレードにリハウスしてきた、フォウ・ラ・ルダです。傭兵(よう)の女の子なんですよ。この国のために、いっしょうけんめい投稿しま～す。

〈北海道／槇村殉〉

◎国王がころころ変わる変な国だけど、みんないい人ばっかりなんですよ。

●耳のとがった　森の妖精　歳は聞くなよ　ショックを受ける　エルフ　エルフ　永遠の命

〈千葉県／大田智章〉

◎リ○イン替え歌シリーズの4番手でした!!

トレボー戦役 ウィズボール 当選者発表!!

さあて、まずはトレボー戦役から、〈新潟県／山田武輝〉〈福岡県／斎藤剛〉の2名だ。

つぎにウィズボールの当選者は、〈北海道／大塚徹〉〈群馬県／渡辺陽介〉〈愛媛県／大沼和博〉の3名だ。おめでとう!!

今月のタロットカード



▶愛知県／起き上がり小法師



▶富山県／森の悪魔

みなさんこんにちは～。おひさしぶりのタロットコーナーです。さて、今月は2枚のタロットカードを紹介しましょう。

まずは“先触れ”のカード。カードのイメージは、同一人物の二面性だそうです。もう1枚は“旅路”のカード。旅の困難と、それを乗り越えた時にみつかる、新たなる世界への道を暗示するカード。逆ならば、旅の幸運の継続を意味するそうです。ただし、油断は禁物とのこと。みなさん、今後も創作カード送ってくださいね。

クロちゃんケイちゃんの
おせ〜てあげる♡



え〜、パソコンゲームのQ&A・㊙情報コーナー「おせ〜てあげる♡」も開店して、満１年たちました。これもひとえに読者の皆様のおかげと思っております（これホント）。来月号から、よりいっそう皆様のニーズに応えるべく、パワーアップして新装開店いたしたいと、かように思っております。これからもど〜ぞごヒイキに(㊞敬白)。

RPG QUESTION

ルーンワース

『ルーンワース』のことで聞きたいんですが。黒衣の貴公子を倒して、塔を上ったんですが、最後のボスに会えません。上のほうまで行くと、真ん中に部屋があってトビラがあるのですが開かないし……。どうすればいいんですか？

〈三重県鈴鹿市・安江公一〉

このトビラを開けるためには、あるアイテムを持っていないといけないのよ。これって、たぶん、解いた人に聞いても意外と答えてもらえないかもしれないわね。このアイテムを手に入れて、何に使うか悩んで、教えてと言ってきた人もいっぱいいたもの。持っていると簡単にトビラが開くもんだから、これがカギになってるとは気づかないみたいね。このアイテムはコントラバルタワーのなかにある宝箱に入っているわ。マッピングするか、６月号のHow To Winの地図を見て、宝箱を全部開けてみましょう。カギがかかっている場合は、店で売っているカルハニムスのカギや魔術カルハニムスが必要よ。準備してから出かけましょう。

……………………………………

ボクはいま『ルーンワース』をやっているんですが、最後の敵が倒せないで困っています。ちゃんと最高の剣も持っているし、あらゆるダンジョンのボスも倒しました。これでも足りないことがあるのでしょうか？もし、あるのなら、教えてください。どうか、このハガキをボツにしないで！

〈兵庫県揖保郡・サドラー〉

この質問はけっこう多くの人から来てたわ。みんなの悩みみたい。最後の敵は倒されそうになると変身して、３種類の姿を見せるんだったわね。最初の２つは無敵の魔術フェ・ネセノフを使って腕力でいくしかないわ。問題は３つめ。さて、ここでこの敵が戦う前に言っていたセリフを思い出して。その武器ではオレは倒せない、そう言っていたでしょ？　その武器とは……最強の剣、虚空剣セイルリート。２つを倒したところで、持ち物を見るとわかるけど、その時点でセイルリートは消えてしまうの。じゃ、どの武器なら倒せるのか？　ほら、ほら、あわてて探しにいかないで！　あいつを倒す武器をキミはもう持っているんだから。ま、それがどれかは自分で考えて、お試しあれ。

夢幻の心臓Ⅲ

いま『夢幻の心臓Ⅲ』で悩んでいます。神聖山にマスタースレイヤーを突き刺したのですが、つぎに何をしたらいいのか、わかりません。コンプ３月号を見ると、闇の仙人に会うらしいんですが、どこにいるんですか？　頂上に剣を刺したときに出たメッセージに書かれていたのかもしれませんが、めんどくさくてスペースキーを連打して、読まずに飛ばしてしまったんです。そのせいでつぎの目的がわからなくなったのかもしれません。どうか、どうか悩める少年に救いの手をさしのべてやってください。

〈岩手県東磐井郡・夢幻の悩みⅢ〉

あのねえー！　メッセージを読まずにＲＰＧが解けるなんて思う？　そりゃ、あんまりダラダラ長いメッセージだった場合は飛ばしたくなる気持ちになることもあるだろうけど、少なくともこのゲームでそういうことをやってると後悔するわよ。って、もう後悔してるのか。ま、いいでしょ。じつはあそこのメッセージにそのヒン



トがあったわけじゃないんだけどね。むしろだれに言われて、山に来たのかを思い出すべきだったわ。そう、まず光の仙人に報告に行きましょう。彼に会えば、闇の仙人に会う方法を教えてくれるわよ。



イースII

「イ」ース大全書」を買って『イースII』をやっています。いまサルモンの神殿で黒真珠が見つからなくて困ってるところです。本のなかには北の会議室にあると書いてあるので、行ってみたのですが、なかなか会議が終わりません。ザバはもうちゃんと倒しました。どうすれば会議が終わるのでしょうか？　教えてください。よろしくお願いします。

〈岩手県盛岡市・幸野順一〉

ほいほい、毎度ごひいきに。ええと、キミは会議室の前で、じっと待っておるのかな？　もうちょい、ウロウロしてみたまえよ。門番をはじめ、あそこにいる人たち、みんなと何度も話してみてごらん。そのうちだれかが会議が終わったことを教えてくれるだろう。

ロードス島戦記

先生、助けてください。『ロードス島戦記』をやっているんですが、ウォートの塔で詰まっています。なんとかウォートには会えて、倉庫を開けてもらうことはできました。ところがワンドをいくら探しても見つからず、赤い石とか青い石とかがあるところへ来てしまうだけです。ワンドを見つけようと、はしごをのぼってもなんだかわけがわからなくなるばかりです。どうかワンドのありかを教えてください。お願いします。

〈埼玉県東松山市・カール大帝〉

あら、あら、キミはいいところまでいっているのにー！　あの石のある場所、にはメッセージがあるでしょ？　床をよく見て、メッセージどおりに、ちがうもの同士をくっつければ……ほーら、どっかへ飛ばされた！　この飛んだ先でモンスターを倒せば、お望みのものが手に入るわ。

デスブリンガー

Hello！　わたしはクロちゃんの「死んだ気でやれば謎は解ける！」が好きな、よしみおねーさんだよーん。ＲＰＧは死んだ気になって謎をとく！　だけど、だけど、１回だけ載せてぇー⁉　ゲームは『デスブリンガー』なんだけどもぉ。クリアしたのだけれど、わからないことがあります。それはシュネフォート城の女王さまが地下牢にとらわれていて、上がったまま動かないレバーと、カギに仕掛けてあった白いガスの吹き出すワナと、牢の中に入るとピクリともしない女王さま。もしかして……わたしは女王さまを殺してしまったんでしょうか？（そんなふうには見えませんでしたが）もぉ女王さまは生き返らないんでしょうか？　女王さまを助け出す方法があるなら、お願い！　クロちゃん、助けてぇ!!

〈石川県小松市・金浦好美〉

かわいい女の子の求めとあらば、どこまでも……。しかし、すまん！　いや、わたしが謝る筋ではないんだが、でも、悲しい知らせを伝える役としては思わず謝ってしまう。あのだねえ、はっきり言うと、キミは女王さまを殺してしまったのだ。でもって、もう、助けることはできない！　どうしても助けたかったら、最初からやり直し。では、どうすれば女王さまを殺さずに助けられたか、解説してこう。あのダンジョンで、ある部屋の前に立つと、中から声が聞こえてくる。それを聞くと、女王さまを閉じこめた部屋の仕掛けのことがわかるのじゃ。女王さまの部屋を開ける前に手前の部屋のレバーを下げておかなければいけなかったんだよ。先に女王さまの部屋を開けたら、一巻の終わり。ドアの仕掛けによって、キミ自身の手で女王さまを殺してしまうというわけじゃ。これに懲りずにまた質問を送っておくれよ。よろしくな！

♡H♡ QUESTION

トリロジー

ぼくはいま『トリロジー』をプレイしているのですが、あやかからのラブレターをもらってから先へ進めません。パスワードと思われる言葉を入れても「パスワードがちがいます」と出てしまうのです。どうかここから先へ進む方法を教えてください。

〈奈良県大和高田市・ドラゴンスレイヤー大好き〉

ここまで来れたのなら、入力するパスワードを見つけるのは難しくない！　と思う。“パスワード”コマンドが出たときは、その前のメッセージのなかにパスワードがあるということをおさえておけば、簡単なのだ。

さて、あやかからのラブレターを見つけた場面では、“考える”コマンドのあとに、パスワードの入力が可能になる。このときのメッセージのなかで、パスワードになりそうな単語は「自己抑制」くらいかな？　あと、ここで受けつけるパスワードはもうひとつある。こっちを入力するとバッドエンディングになってしまうぞ。「おいしそう」な話には、気をつけなくてはいけない、という教訓だね。てなわけで、今月はここまで。さらばちゃ!!

㊙ TECHNIC

ミスティ・ブルー

PC8801SRシリーズ

隠しゲームを見つけました。やり方は、しごく簡単。ゲームを解き終えたら（！）リセットして、立ち上げ直すだけ。すると「えにっくす　くえすと」なるゲームが立ち上がります。

おまけ：ドライブ1にNo.5、ドライブ2にプロテクトシールを貼ったNo.1ディスクを入れて立ち上げます。そしてメッセージに従ってプロテクトシールを外します。すると新たに「スネーク・ブルー」というものになります。画面には0～4までしかありませんが、じつは5～9も有効です。親密度はテンキーの2、8で変えられます。

〈神奈川県横浜市・山崎茂樹〉

アドベンチャーものだから、解いてしまうと立ち上げ直すってことはあまりしないよね。そーゆーところまで考えているわけだ。それにゲーム中にもヒントが出ているよ。ほら、麻衣子の部屋にビデオテープがあったでしょ？　あと、CAPS、カナキーをロックしてM、Sのキーを押しながら立ち上げてもいいみたい。

エメラルド・ドラゴン

PC8801SRシリーズ

ふだん売っていない武器を買う方法を見つけました。やり方はフウォーフィーの町の武器屋へ行き、テンキーの“9”を押すのです。するとホーリーブレード、バトルアックス、コンポジットボウを買うことができます。ちなみに、途中にあるエルバードの町のサダの家に行くと、形見としてナイトシールドがもらえます。

〈秋田県秋田市・鈴木信雄〉

スケールがビッグなＲＰＧの場合、早解きだけがすべてじゃない。しっかり情報収集して、いろいろやっていると、こーいった隠れアイテムを発見できるってわけだ。イベントを探したり、シナリオのおもしろさなどもじっくり楽しまなきゃね。

エメラルド・ドラゴン

PC8801SRシリーズ

サオシュヤントの弓を残しておく方法を見つけました。魔王ガルシアを倒したあと、サオシュヤントの弓をホスロウ以外のだれかに渡します（たとえばアトルシャン）。そしてビジュアルシーンを見たあと、弓を改造するためにサオシュヤントの弓がなくなってしまいます。しかし、サオシュヤントの弓をアトルシャンが持っていれば、S.カスタム・ボウをつくってもサオシュヤントの弓が残っているのです。

〈三重県桑名市・水谷真樹〉

じつはサオシュヤントは腕のいい弓つくり職人だった。ぶじに冒険が終わり、故郷で武器屋の主人として暮し始めた……なんて後日談が書けたりして。



BURAI

MSX2

おまけプログラムを見つけました。やり方は簡単。ディスク3～5で立ち上げるだけです。

①ディスク3で立ち上げた場合
キーボードタイプ練習プログラム。

②ディスク4で立ち上げた場合
“ほしとり”ゲーム。まとあてゲームです。

③ディスク5で立ち上げた場合
メッセージが出るので、その指示に従ってディスク2に入れ替えます。するとミュージックモードに入ります。

〈東京都大田区・井上　彰〉

タイプ練習、まとあてゲーム、どちらもゲームの息抜きにはちょーどよい。それにミュージックモードもある。ゲーム中の緊張を誘う音楽も、BGMとして聴くと、またちがった楽しさがあってグッド。

シュヴァルツシルト

PC8801SRシリーズ

クラーリンを同志討ちさせる方法を見つけました。やり方は以下のとおり。

①クラーリンが出るまで戦う。

②惑星を占拠させる。

③占拠された惑星の上に艦隊を置く。

そしてクラーリンが惑星の上の艦隊に攻撃をしかけてくると、なぜか同志討ちになってしまうのです。

〈北海道札幌市・成田哲也〉

クラーリンが同志討ちしている間にゼオを叩けば楽勝だそうな。惑星はどれでもいいみたいだけど、アサコ大公国の惑星を使うと便利。だけど、これはバグ技なので必ず成功するとは限らないから、何度か挑戦してみてね。

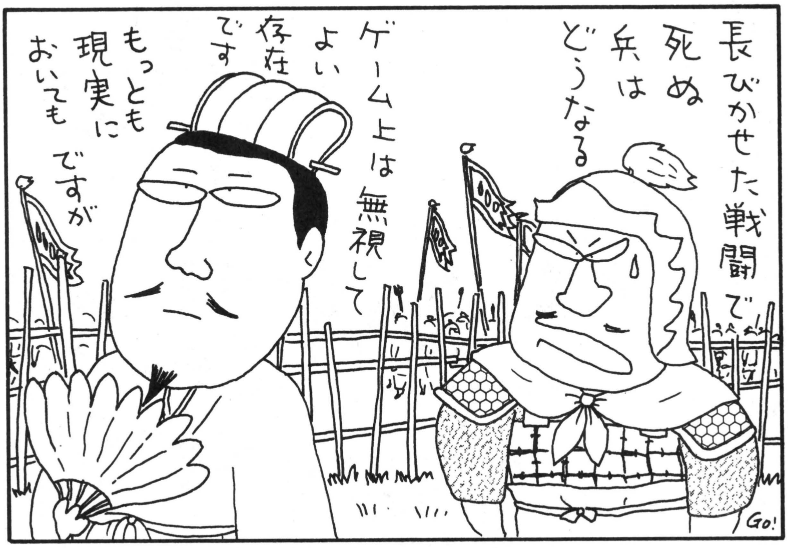
レナム

X68000

攻撃力と防御力を簡単にアップする方法を見つけました。このゲームでは、武器・防具を装備したまま武器屋などに売っても、攻撃力・防御力は装備していたときと変わりません。そこで、さらに武器・防具を装備してまた売って……とやれば、（当然ストーンが必要ですが）無限に上げることができます。

〈東京都荒川区・竹内康人〉

いやー、ストーンがあれば、いくらでも強くできるってのはすごい。とはいえ、まずストーンを手に入れなくてはならないし、そのためには強くなければいけないわけで……「ローマは一日にしてならず」ですな。



Foxy

PC9801シリーズ

必勝法です。まず輸送機（CORONA、CAZ）に歩兵（WINK、REXON、KEN）を乗せ、敵の基地のとなりにつけて降車させます。すると歩兵は移動ずみになり、色が水色から青に変わります。このときに歩兵にカーソルを合わせてリターンキーを押すと、「移動ずみです」と表示されますが、敵基地を占領したことになり、自軍が勝ったことになります。

〈愛知県名古屋市・愛知建〉

こりゃーやっぱバグなんだろうなぁ……まあ、バグであっても使えるものなら、ジャンジャン送ってください。待ってまーす！

三国志Ⅱ

PC8801SRシリーズ

有能な武将を死なせずにすむ方法を見つけました。有能な武将が死ぬときは、1月に星が流れます。そこで、その年の12月に戦争をして、1カ月ねばればいいのです。そうすると1年長生きできてしまうのです。これ以後、ずっとこれを繰り返せば、永久に長生きできます。

〈群馬県新田郡・熊谷秀幸〉

これはブキミな技だのう。さながらゾンビ武将製造法ってところかな？　まあ、死なせたくない武将っての確かにいる。そんなときにはいいかもね。

三国志Ⅱ

PC9801シリーズ

いきなりエンディング画面を見る方法を見つけました。やり方は、以下のとおり。

①ゲームデータを保存するとき、コメントのところをAだけにして保存する。

②リセットして立ち上げ直す。

③「データをロードする」を選び、メッセージに従って、DディスクをBディスクに入れ替える。

④Aをロードする。すると、変な年月日と文字列が出たあと、エンディングの音楽が流れはじめるのです。

〈千葉県市原市・津田智〉

やっぱりエンディングは、苦労するほどおもむきがでる。それでも、どーしてもどーしても見たいってときはあるけどね。しかし、今回はやたらとバグ技が多い。しかも、みんな使える！　どーしょーもないバカバカしい技も好きなんだけどなー。


AVG WORLD
HYPER GENETIC CIRCUIT PANGAEA
パンゲア
文・松枝蔵人（まつがえくろうど）
画・吉富昭仁（よしとみあきひと）
第十九話

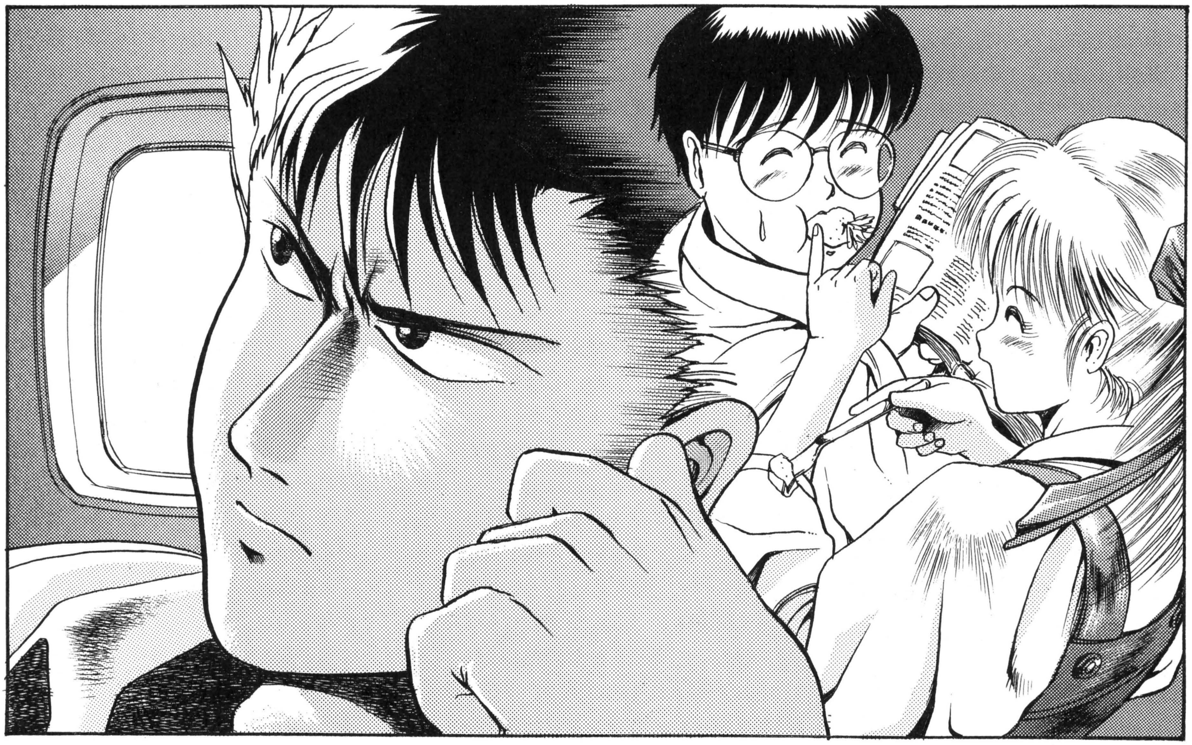
PART 1

高度１万メートルの孤独

「キャハハハハ」
　ななめ前の座席から、またかん高い笑い声があがった。ルルが笑ったのだ。
（うっせえなあ、ったく）
　チラリとそっちを見やると、ルルがイージィの口に自分のフォークでパイナップルを入れてやっている。
　ヨースケのいらだたしさのボルテージは、それでまたグンと高くなった。むずがゆさに似たそのいらだちを最初に自覚したのは、３日前の晩、ルルに日本残留をすすめるために、イージィが彼女の部屋へ入っていったきり、なかなか出てこなかったときだった。
（もしかして、おれはやいてんのか？　まさかな……ケッ、なんてまずい機内食なんだろう）
　パサパサしたパンと水っぽいサラダをひと口ずつほおばり、ワインの一気飲みで無理やりのどの奥に流しこむと、ヨースケはナイフをほうりだし、シートの背にグッタリともたれかかった。
「あら、ヨースケ、もういらないの？　いつものあなたらしくないわよ。どっか具合でもわるいんじゃない？」
　ルルがふり返り、不思議そうにヨースケの顔をのぞきこんだ。
「い、いいや……香港（ホンコン）で中華料理をたらふく食おうと思ってな」
　ヨースケがとっさに思いつきの返事をすると、ルルは「なるほどネ」と簡単に納得して、またすぐイージィのほうに向き直った。何かコソコソ耳打ちしては、たわいもなく笑いころげている。
（いっしょに香港に行けると決まったとたんに、あのとおりだもんな。まったくおめでたいお嬢さまだぜ。イージィのやつ、どうして連れてくなんて言っちまいやがったんだ……）
　ヨースケは腹立たしげに舌打ちした。
　イージィ、ルル、ヨースケの三人は、日本に残るサミュエルズ教授と別れ、成田から香港にむかうキャセイ航空の機内にあった。離陸して１時間ほどだから、あと３時間たらずで香港に到着するはずである。
　ヨースケがイージィとニューヨークで運命的な再会をはたしたのが、去年のクリスマス・イブ。それまでは、あこがれてアメリカへ渡ったのはいいが、地べたをはいずりまわるような、無一文同然の暮らしだった。ニューヨーク以外の土地へ旅することなど、思いもよらなかった。それが、イージィと出っくわして以来、生活は180度変わった。南米へも、ヨーロッパへも行った。それも、命がけの冒険旅行だ。これこそ、ヨースケが探し求めていた生き方だったのだ。
（……そうとも。おれは、日本に未練なんかない。いや、家族には、とくに妹のやつにはすまねえと思ってる。だからこそ会いたくなかったんだ。会えばおれの気持ちもグラついちまう。あいつらにだって、いらぬ心配をかけるにきまってるんだ。敵が張りこんでるってわかって、かえってふっきれた。ヴァルハラの連中に感謝したいくらいだぜ。だが、イージィは……）
　ルルのおしゃべりにウンウンとうなずいているイージィの横顔を盗み見た。一見いかにも楽しそうで、おだやかな表情をしていた。
（だが、おれにはわかる——）
　イージィは、数々の冒険の疲れを隠している。家族にもきっと会いたかったにちがいない。これからふりかかってくる危険や困難を考えれば、憂鬱にもなってくるだろう。
（イージィはもう抜けるわけにはいかねえ。それはあいつ自身がいちばん身にしみて感じてるはずだ）
　ヨースケは、出発まぎわに教授からソッと耳打ちされたことを思い出した。
『いいかな、イージィが迷っているようだったら、相談にのってやってくれ——いや、その迷いの元を、ぜひおまえの手でぬぐい去ってやってもらいたいのじゃ、ヨースケ』
　あのときは、あったりめえよ、おれは親友だぜ、と気軽に答えたのだった。
（……『迷い』って、いったい何のことだろう？　だが、たしかにあいつは、これほどすごい冒険と陰謀に巻きこまれるにしちゃ、イジクジと感じやすい性格だからな。メドウズやナスターシャはコマンドに徹しているし、アタワルパやリャカはインカの神とかいうものを信じてればいいだろう。ルルは、両親に会えさえすりゃ気がすむ。あいつらにくらべれば、イージィには悩みのタネなんかそれこそいくらでもあるんだろうが……）
　そんなことを考えながら、ヨースケはボンヤリとイージィたちを眺めていたが、ハッとあることに思い当たった。
（おれはなんてバカだったんだ！　イージィがルルを同行させてくれって言い出したのは、その迷いをふっ切るためだったんだ。自分の手でルルを両親に会わせてやろうって具体的な目標があれば、迷ってなんかいられないからな。そうか、そうだったのか……）
　ヨースケは、それ以外にないとひとり決めして、イージィがルルといちゃついていようが、それが自分を少しくらいいらつかせようが、黙って見守っていてやろうと思った。
　まさにそのとき、イージィが、ヨースケのほうにむかって気づかうような視線を走らせた。ヨースケは、ギクリとして思わず目をそらしてしまった。
（チェッ、こっちのことなんて気にすんなよな。待てよ……てことは、おれが……もしかして、このおれがイージィの気の迷いの原因ってことになるんじゃねえか!?　そ、そんな……）
　ヨースケの胸ははげしく騒いだ。
（いや、そうかもしれねえ。教授があ

前号までのあらすじ

東京のフツーの高校生イージィこと上条泉は、大多国籍企業の令嬢ルルの親捜しに同行したことがきっかけで、世界征服をたくらむナチスの残党ヴァルハラ建国軍と戦いながら、謎の古代機械ビック・ジェネレイターの秘密を解明する旅をつづけている。インカの王子アタワルパらとアルプスの村で第二のジェネレイターを発見。“神の使い”となったルルの両親から新たな使命を受け、中国の奥地の廃都・楼蘭をめざすことになった。ルル、ヨースケと日本に立ち寄った後、メドウズらと合流するため香港へむかうが——。



んな風に言ったのも、そのことに気づいてたからじゃねえのか……じゃ、おれはいったいどうすりゃ……）

ヨースケは、いたたまれなくなってトイレに立った。

と、そのとき、ヨースケのほうをうかがっていたもうひとりの人物とバッタリと目が合った。偶然でなかった証拠に、相手は、とりつくろうように新聞紙で顔を隠した。ヨースケがあんまり突然にふり返ったものだから、あわててしまったのだ。その顔には、どこか見覚えがあった。

（あいつ、イージィのうちを見張ってたやつだ――！）

ヨースケは、気がつかないふりをして、そのままトイレに行った。もどってきたとき、ヨースケの表情は、何ごとかかたく決意したようでもあり、また、悩みが消えて晴れ晴れとしたようにも見える、不思議な静けさをたたえていた――。

PART 2

香港レイン・ストーム

あつい雲を抜けると、眼下にいきなり香港の全景が広がった。せまい海峡をはさんで雲をつく超高層ビルが林立する様子は、さながら屛風をむかいあわせて立てたようだ。中国本土とつながる九龍（クーロン）半島とその先の香港島――東京都の半分にもみたないこのせまい土地に、無数の人間がひしめいている。中国であって中国でない場所、まさに歴史のひずみが生み出した奇形児というべき国際都市である。

「えっ、追跡されてるって――⁉」

空港に着き、タクシーに乗りこんだところで、イージィはヨースケからそのことを知らされた。

「ああ。日本でも偽名で通したし、にせのパスポートで出国したんだ。偶然てことはねえだろう。もしかして、テレグラム・サムがヴァルハラ建国軍のスパイをやってるんじゃねえのか？」

うたぐるような目でラップトップ・コンピュータを見やるヨースケに、イージィははげしく首を横にふった。

サムは、最高命令者であるヴァルハラのセキュリティ・ガードを乗りこえ、まったく新しい段階の人工知能へと成長していた。こちらの情報がサムを通してもれることはありえない。この端末機を使って綿密なチェックをおこなった教授が、そのことを保証した。

「つまり、敵のスパイ活動の能力もバカにできねえってことだな……」

相談の結果、日本で予約しておいたホテルをキャンセルし、尾行をまくためにタクシーを数台乗りついで、九龍の南端にあるペニンシュラ・ホテルのスイートルームにとびこんだ。

「ここは香港で最高級のホテルだ。警備もゆきとどいている。閉じこもってさえいれば、たとえ探りあてられてもしばらくは安全だろう。いいか、部屋から一歩も出るんじゃねえぞ」

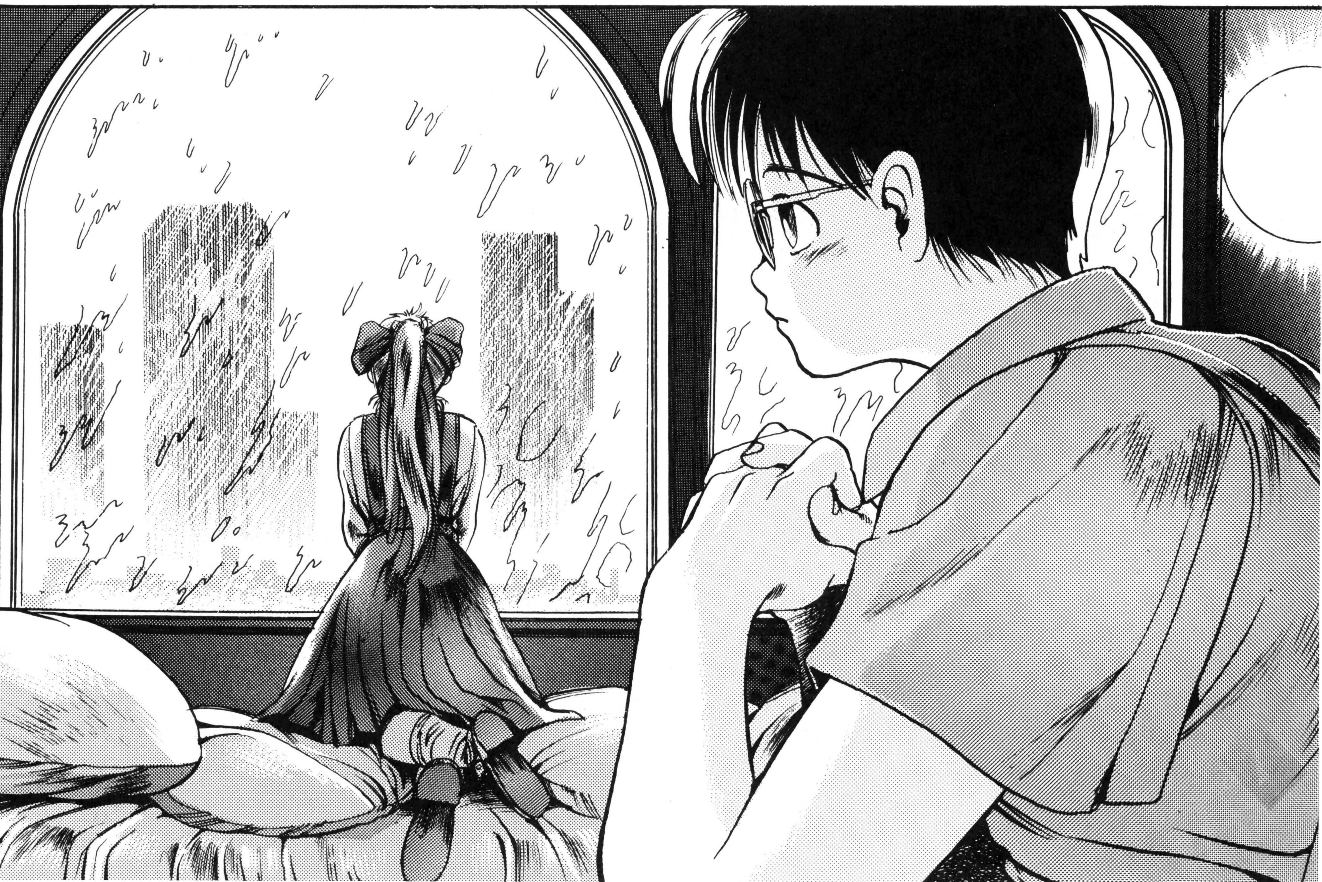
そう言いのこすと、ヨースケは、メドウズと連絡をとるために、ふたたび雑踏の中にとびだしていってしまった。

イージィは、ドアを閉めるまぎわにヨースケが自分とルルのほうに一瞬はしらせた視線に、ハッとさせられた。心残りなような、そのくせ一刻もはやく去りたがっているような、不可解な色をたたえていたのだ。

だだっ広いスイートは、超豪華なだけによけい寒々しく、とり残されたという感じがした。雨のしずくがつたう窓ガラスのずっとむこうに、香港島側

の超高層ビル群がかすんでいる。まるで墓石が立ちならんでいるようだ。
窓ぎわに立ってその無気味な光景を眺めながら、ルルがつぶやいた。
「ヨースケ、だいじょうぶかしら？　平気でむちゃするけど、メドウズはまだまだ半人前だって言ってたわ」
（そうか……ルルは、ぼくといっしょだったことより、ヨースケと行動した時間のほうがずっと長かったんだ）
イージィは、そのことにはじめて気がついた。ビルカバンバ脱出以来ずっと体験を共にしたアタワルパに、イージィは肉親のような親しみをおぼえている。冒険とは、強い親密感を生むものなのだ。だとしたら、いく度となくいっしょに死地を脱出してきたルルとヨースケがたがいにひかれあうのは、それもまた当然かもしれない。
（でも、ぼくはルルに約束したんだ。かならず両親に会わせてあげる、と。ルルもぼくを信じ、その言葉だけをたよりに香港までついてきた……）
イージィは、ヨースケと気まずい関係になるなどということは、考えもしなかった。いや、どうしてそんなことを想像することができよう。
「ねえ、楼蘭(ロウラン)に行けば、ほんとにパパやママに会えるのかしらね？」
「さあ、それは……」
イージィは言葉につまった。すると、ベッドの上の端末機がブーンと小さくうなった。サムが作動したのだ。
『……楼蘭ジェネレイターのことですね。わたしの得ているデータでは、位置を特定できる要素がきわめて低いのです。アフガニスタンかチベット高原のほうが、むしろ確率が高いでしょう。それなのに、なぜ楼蘭を目指すことにしたのですか？　わたしはその理由をはっきり聞いていませんが……』
「ごめん。サム、そのことはまだ言うわけにはいかないんだよ」
それがもうひとつの悩みの種だった。神の使いの命令——そんなことがコンピュータに理解できるだろうか？　ルルの両親も、サムに情報をもらしてはいけないと言っていたのだ。
ルルもそれを思い出し、口をつぐんでしまった。ガランとしたスイートルームに、その広さの分だけよけい大きく感じられる沈黙が満ちていった——。

ヨースケは、服が濡れるのもかまわず、雨の中を地図を片手に早足で街を歩いていた。
ひどい降りにもかかわらず、街路は人の洪水だ。人出が多ければ、店の数も膨大だ。それらの店のけばけばしい看板やネオンサインが、これまた無数に人々の頭上をおおいつくしている。
尾行があるかもしれないと、いきなり通りを曲がったり、店にとびこんだり、アーケードを通りぬけたりしながら進んでいく。
周囲の建物がだんだんうす汚くなってきた。観光客の姿は減ったが、道の両側には露店が立ちならび、にぎわいはかえってましていくようだ。現地の人々が住み、生活している街区である。
ヨースケは地図をもう一度見直し、あたりにキョロキョロと目をくばると、ある暗い路地へ踏みこんでいった。通りの裏側はもっと汚い。油じみた異臭が鼻をついてくる。それでも、ためらうことなくどんどん奥に入りこんでいき、ギシギシきしむ階段を決然とした表情でのぼりきった。
「ヨースケ!?」
たてつけの悪いドアから顔を出したのは、ナスターシャだった。
「メドウズは？」
「いないわ。あの人の顔をきかせて、武器と乗物を調達しに行ってるのよ。





それより、どうしてここへ？　顔合わせは３日後だったはずでしょ。万一敵に知られたら大変よ」
「知られちまったから来たのさ」
「なんですって――!?」
　濡れた体をふこうともせず、ヨースケはスプリングのいかれたベッドに腰をおろし、日本と飛行機でのいきさつを説明した。
「ホテルを変えたのは賢明な処置ね。ペニンシュラだったら危険はすくないでしょう。でも、いずれは全員が集合しなければならないわ。敵もそのときを狙って、味方をあつめ、襲撃の準備をととのえるはずよ」
　ナスターシャは、狭い部屋を行きつもどりつしながら言った。メドウズのものなのか、男物のワイシャツをはおっただけで、長い脚がむきだしだ。怪しげな場末に潜伏するにはいかにもふさわしい格好だが、考えこんでいる様子は女スパイそのものだ。ピリピリした緊張感をただよわせている。
　ヨースケは唇をかみしめた。
「だろうな……それで、おれは考えたんだが……」
　ボロボロに塗装のはげた壁のほうをむいたまま、ヨースケは、ゆっくりとした口調である計画のことを話した。
　その間じゅう、ナスターシャは立ったまま、ジッとヨースケの横顔を観察していた。
「……なるほどね。とんでもない計画だけど、いかにもあんたらしい、思い切りのいいアイデアよ」
　ヨースケの顔がパッと輝いた。
「じゃ、メドウズに話してくれるか？」
「いいえ。その計画は、味方をあざむいてこそ効果があるのよ」
「だが……」
　ナスターシャはニヤッと色っぽい笑みを浮かべ、ヨースケに体をすりよせるようにして横にすわった。
　ヨースケは、ボタンをとめてないシャツの間からのぞくナスターシャの豊満な乳房にドキリとした。
「あたしが手伝ってあげる。これはふたりだけの秘密よ――」
　熱くからみついてくる唇にいきなり口をふさがれ、ヨースケの驚きの声は完全に吸いとられてしまった――。

PART 3

水上レストランの再会

　３日後の夕刻、イージィたち３人は、ホテルに軟禁されたような状態からやっと解放された。ホテルが貸し出したロールスロイスのハイヤーに乗り、メドウズやアタワルパとの集合場所に指定された水上レストランにむかって堂堂と出発した。
　水上レストランは、香港島の南側、アバディーン地区にある。九龍から香港島に渡り、険しい岩山を越えていくコースを選ぶと、ビクトリア港の両側に集中する繁華街が一望に見渡せる。“東洋の真珠”とか“百万ドルの夜景”と呼ばれるだけあって、無数のネオンがきらめく光景は、さすがにみごとなものだ。香港には何度か来ているというルルも、ウインドーに顔をくっつけるようにしてため息をついた。
　アバディーンはもともと、水上生活者の拠点として有名なところである。ジャンクと呼ばれる住居をかねたみすぼらしい船が、海岸ぞいにずらりと何千隻もならんでいる。猥雑きわまりないその眺めは、きらびやかな照明にくまどられた、まるで竜宮城のような巨大な水上レストランと対照的だ。
　送迎船で沖に浮かぶレストランに到着すると、アタワルパたちはもう到着していて、数えきれないごちそうの並べられた予約席についていた。
「やあ、日本はどうだったね？」
　アタワルパの問いに、はかばかしくない表情で３人が顔を見合わすと、アタワルパはいつも以上に明るい声で、はげますように言った。
「ま、しかたないさ。この世界の成立にからむ秘密を解きあかそうという、信じられないような大冒険旅行に出るのだからな。家族に理解できることじゃないだろう。会わなくて、かえってよかったかもしれないぞ」

リャカはその横で、不思議な笑みを口もとに浮かべ、超然とした態度をすこしもくずさずにすわっている。アタワルパにすがるような、おどおどしたところはすっかり影をひそめてしまった。その代わりに、聖女のような神々しさと、幼女にも似た無垢の純真さが奇妙に違和感なくそなわっていた。

そんなリャカを見るとき、アタワルパは一瞬複雑な表情をする。

（そうなんだ。ぼくらはみんな、不思議な運命にみちびかれるようにして出会い、さまざまな体験をしてきた。変わらないわけがないんだ。人間も、そしてその関係も……）

やがて、メドウズがなつかしい黒のスーツ姿で現れ、全員ですなおに再会を祝しあって、なごやかに食事がはじまった。ナスターシャは、急に用事ができて遅れてくるということだった。

食事が一段落すると、メドウズが、無表情なまま事務的に口をきった。

「わたしのほうの準備はできた。香港の闇ルートに話をつけて、必要な武器弾薬、ジープは中国本土に送っておいた」

つづいてアタワルパが発言した。

「シンガポールで装備、道具類を確保したよ。華僑の人脈をたどって、現地での案内人もやとった。西安で合流する手はずになっている」

「では、そろそろくわしい説明をしてもらおうか。なぜ、われわれは楼蘭にむかわなければならないのだね？」

メドウズの目がキラリと光った。

一瞬、緊張した沈黙が落ちた。

アタワルパが、イージィのほうに視線をはしらせ、ラップトップ・コンピュータのスイッチを切るのを確認してから口を開いた。

「われわれがアルプスの地底で“神の使い”と称する者たちに会ったのは、知ってのとおりだ。彼らがどうやってあそこに現れ、そしてまた消え去ったか、それは不明だ。わたしは、その超常的な力こそ神の使いである証拠だと信じている。インカ族に伝わる神の石も反応を示していた」

「能力のことは認めよう。だが、そのことばまで信じることができるのか？　だいいち、彼らは、その……ルルさまのご両親だったというではないか」

メドウズは、気づかうように横目でルルを見た。

イージィが、ひざの上のコンピュータの端末にそっと手をそえながら、おずおずと口をはさんだ。

「それは……あの人たちは、神によって救われ、そのしもべとなったのだそうです。ラインバック財団の後継者といった現世的な利害は、完全に超越しきっているようでした。でも……でも、ぼくは、ルルの両親としての心をぜひ取りもどしてほしいのです。ですから、ルルをあえて香港に連れてきたんです」

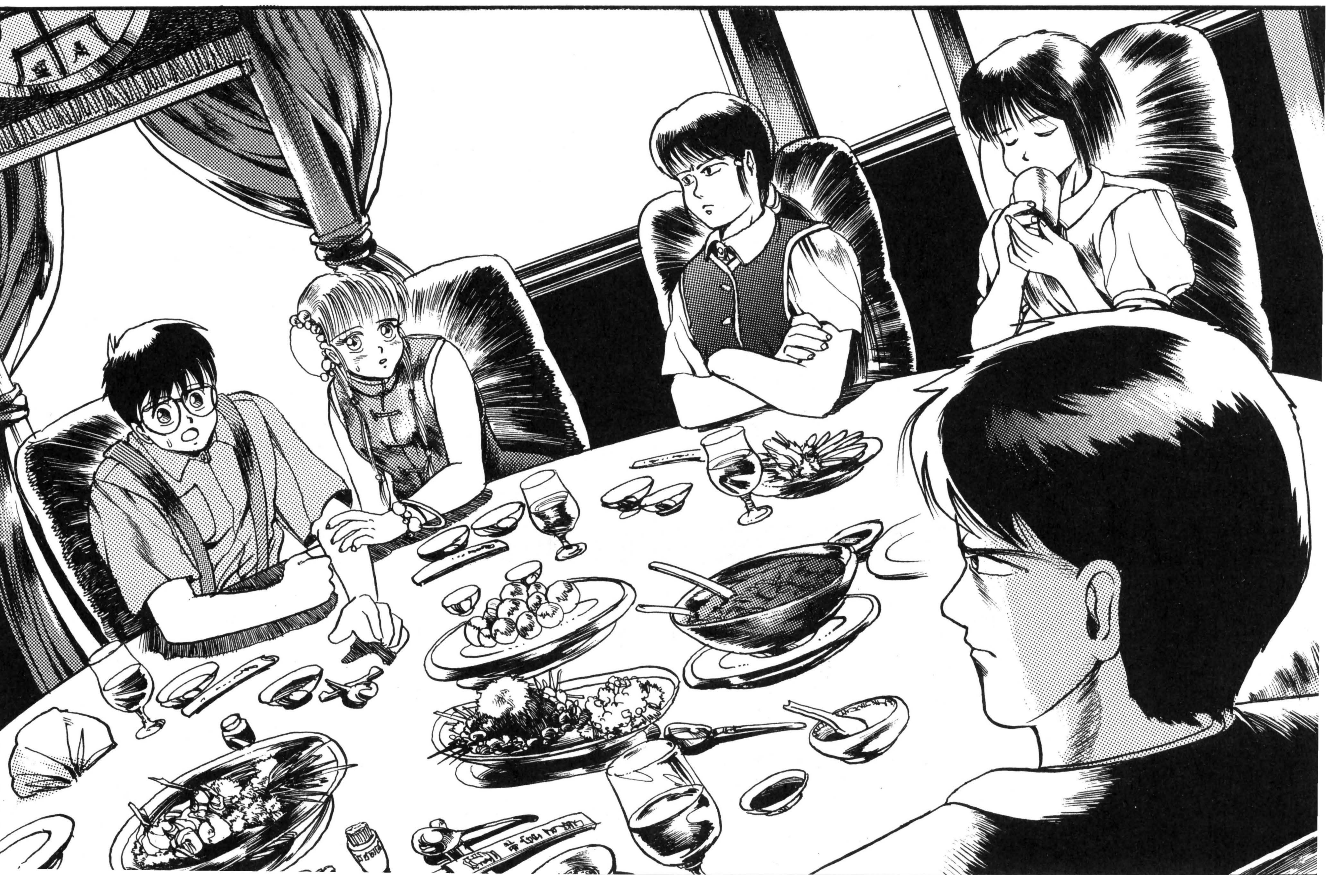
「ルルさまの両親を説得する、というのだな？　その自信はあるのか？」

「はい……あ、いいえ、自信なんてありません。でも、ルル自身の呼びかけがあれば、もしかしたら……」

イージィの声はしだいに小さくなったが、メドウズの反応は意外だった。

「わかった。ルルさまのためであれば、十分な理由になる。わたしが行くのにためらいはない。もうひとつ聞こう。ビッグ・ジェネレイターとはいったい何だ？　それを探し出すことが、どうしてヴァルハラ建国軍の野望をたたきつぶすことになるのだ？」

「神の使いは、ただ、それをヴァルハラに渡してはならない、としか言いませんでした。しかし、ヴァルハラの機密を教えてくれたサムによれば、ビッグ・ジェネレイターとは、一種の機械



――『発生装置』というように、地球内部の莫大なエネルギーを、何らかの形で集め、吸収し、変換する、そのような機械だと彼らは推測しているようです」

アタワルパがうなずいた。

「なるほど。やつらの狙いは、いまだ決定的なものが発明されていない、石油などの化石燃料に代わる代替エネルギーを、独占することなのだな。地球のエネルギーなら無尽蔵といってもいい。しかも、ただ同然だ。世界中の国家が、やつらに頭を下げざるをえなくなるだろう。そうか、ヴァルハラ建国軍の野望とは、エネルギーによる経済的世界支配だったんだな！」

しかし、メドウズは冷静だった。

「そういうことか……だが、楼蘭といえば、ここ10年ほどでようやく発掘調査に手がつけられたばかりで、荒れ果てた砂漠のまん中にあると聞く。こんな少人数で、そのジェネレイターを捜し出せるものだろうか？」

「神を信じることです。わたくしたちに行けとおっしゃったのですから、かならずお助けくださるにちがいありません。ためらわず、行くことです」

そう言ったのは、ずっと黙っていたリャカだった。彼女はアルプスのビッグ・ジェネレイターの上でめざめたとき、自分は新しい神の使いだ、と名乗ったのだ。イージィやアタワルパとはちがう、強力な感化を受けたのはあきらかだった。

「行ってみるしかない、か……」

メドウズがつぶやいた。ほかの者たちも、そのことばにうなずいた。

（そう、これでは何も明らかになったことにはならないんだ。神とはどういう存在なのか、そしてその神が何のためにビッグ・ジェネレイターを造ったのか……行ってみるしかない）

そのときだった。イージィの手元からサムの電子合成音が呼びかけてきた。

『イージィ、どうしてわたしに話を聞かせてくれないのです？』

「サ、サム！　そ、それは……行けばわかるにちがいないよ。ぼくらと楼蘭に行ってみれば、きっと……」

サムとイージィの会話は、ほんのかすかなささやき声だったが、ヨースケだけはそれを見逃さなかった。

「じゃ、われわれの冒険旅行の無事をいのって、乾杯といこうか――」

アタワルパの提案で、全員がグラスを手に立ちあがった。

パリーン――！

高々とかざされたアタワルパのグラスがいきなり割れ、破片とシャンペンが四方にとび散った。

「ふせろ、敵だっ！」

メドウズは、叫ぶより早く下の階にむかって自分のグラスを投げつけた。

「うわっ」

グラスを顔面にくらった男が、はでに床にふっとんだ。その手に、サイレンサーを装塡した拳銃がにぎられているのが、はっきりと見てとれた。

それが合図のように、あちこちのテーブルから銃をかまえた男たちがいっせいに立ちあがった。

「しまった、これはワナかっ!?」

アタワルパの悲痛な叫びが、イージィたちの驚きと恐怖をまさに代弁していた――!!

PART 4

“ワナ”対“計略”

水上レストランは、たちまち地獄のようなパニックにおちいった。

ズキューン、ズキューン――

ダダダッ、ダダダダ、ダダダッ――

敵ももうサイレンサーを使っていない。絶え間ない銃声が空気を打ちすえ、肉眼でも確認できそうなほどの密度で、火線が人々の頭上を交錯する。

「ヘルプ・ミーッ！」

「うわー、ギャングだあっ！」

「オー・マイ・ゴーッド……」

「殺されるーっ」

中国語、フランス語、無数の言語がとびかうが、意味するところは共通している。助けを求めてあげる叫びだ。それに、恐怖と精神錯乱による悲鳴がまじる。

「やっぱり待ち伏せていたか。だが、これほど大がかりとは――。みんな、わたしのバッグの中から武器を取れ。応戦するんだ！」

メドウズは、ほとんど動揺を見せずに、すぐさま指示をとばした。

「さすがメドウズ。抜かりはないな」

まっ先に手を出してマシンガンを引っぱりだすと、アタワルパはもう、いつもの余裕にみちた皮肉っぽさを取りもどしていた。

「おう、血がたぎるぜ！」

ヨースケも、しばらくぶりの戦闘に、その表情は生き生きとしてさえ見える。

なんと、リャカがためらいも見せずにアサルト・ライフルをかまえ、すすんでアタワルパに即席のコーチを求めている。

「彼らは神の敵、悪魔の手先です。これは聖戦なのですよ」

ポカンと見ているイージィたちに、リャカは平然とそう言いきった。

たしかに、フロアの敵は20人以上もいる。戦闘のプロであるナスターシャを欠いている今、ルルだって貴重な戦力なのだ。

イージィも、ズッシリと重いオートマチック・ピストルを受けとった。大切なコンピュータ端末さえわきに投げ出しても、必死に応戦するしかなかった。

バギューン、バギューン、バギューン、バギューン――

狙いをさだめるなんていう余裕はない。右往左往して逃げまどっている一般客に当たらないよう、かろうじてそれだけをこころがけて、イージィは夢中でトリガーをひきしぼった。

ヴァルハラ建国軍は、じゃまな一般客は送迎船に殺到するにまかせているようだった。それとわかると、無関係な人々は、先を争って船に乗りこもうとする。

だが、送迎船の一隻や二隻では、従業員までふくめた何百人という人数を乗せきることはとうていできない相談だ。乗組員だって命がおしい。適当に乗せてしまうと、一刻もはやくこの水上レストランから遠ざかろうと、全速



力で逃げていく。それに、わざわざ助けに来てくれる船がほかにあろうはずもない。積みのこされた人々は、泳げる者もそうでない者も、あと先かまわず海にとびこみはじめた。
「メドウズ、これ以上もたないわ！　あたしたちも海に……」
　ルルが悲鳴まじりに叫んだ。
「いいえ、だめです。あれを見てください」
　メドウズは、あごで背後の暗い海を示した。
　なんと、3、4隻の大型クルーザーが、白波をたてながら接近してくるではないか——！
「わあっ、助けにきてくれたんだわ！」
　ルルは、歓声をあげて窓ぎわに駆けつけた。
　だが、その目の前で、驚くべきことが起こった。クルーザーにむかって泳ぎだした者たちにむかって、その船上からサーチライトが照らされ、同時に激しい銃撃があびせられたのだ。
　うわあっ——！
　きゃあああっ——！
　海面に銃弾のしぶきがあがるたびに、断末魔の悲鳴がわき起こる。
「わかったでしょう。やつらは皆殺しにする気なんです」
「じ、じゃあ、どうすんのっ。このまま殺されるのを待てっていうの！」
　そのとき、どこかに姿を消していたヨースケが、弾丸をはでにまき散らしながら駆けもどってきて叫んだ。
「おーい、準備ができたぜ。おれについてこい！」
「何の準備だって？」
　アタワルパがふり返った。
「こんなこともあろうかと、おれはおれで用意してたものがあるのさ。命がおしけりゃ、サッサとしな」
　ヨースケは得意げに言いはなった。
「よし、走れ——」
　メドウズも、半信半疑ながらそう命じざるをえなかった。フルオートで銃弾を撃ちぱなしながら、ヨースケの後につづく。もちろん、ほかの者も必死の形相で追いすがった。
　ヨースケは、従業員用らしき小部屋にみちびき入れた。
「酸素ボンベが用意してある。これをくわえて海にとびこむんだ。ナスターシャが助けにくることになってる。いいか、わかったな！」
　そう言いのこすと、ヨースケはドアを閉ざして出ていった。

　ヴァルハラ建国軍の狙撃者たちは、メドウズたちがたまらず海にとびこむと見て、すぐにクルーザーに連絡した。通信を受けた船が水上レストランに接近しかけたとき、ちょうど6つの人影が、それらしき位置からバラバラと海面に落ちていくのを発見した。
「ネズミどもが、とうとういぶり出されてきたわね。一匹も逃がすんじゃないよ！」
　操舵席に陣取った指揮官らしき女が、勝ちほこった声で命令をくだした。

——が、そのとき、クルーザーのま上でプロペラの回転音が聞こえた。
「ま、まさか、あいつらの……!?」
と、海にとびこんだ人影にいちばん接近していたクルーザーが、突然、大音響とともに炎を吹きあげた。女指揮官の船にも、船体をかすめて落下した爆弾で生じた水柱がたたきつけられ、はげしく揺れた。
ゆうゆうと海面に着水したヘリは、人影を救いあげてとびたった。
「マカオの方角だわ——やつら、マカオに逃げる気よ。すぐに手配して！」
女指揮官——ヴァルハラ建国軍総裁のひとり娘、シェリーは美しい顔をくやしげにゆがめて叫んだ。

しかし、イージィたちはまだ、実はレストランの小部屋にいたのである。
出ようとしたが、なぜかドアは外からしっかりとカギがかけられていたのだ。そのうち、狙撃者たちが前の廊下を駆けていく足音と、「やっぱり海にとびこんだぞ」という声が聞こえた。
わけがわからないまま息をひそめていると、ヘリのローター音と爆破音がたてつづけに起こり、いつのまにか騒ぎは急速に遠ざかっていった。
「何が起こったのかしら？」
ルルが不思議そうにつぶやいた。
（ヨースケのしわざだ……!?）
イージィは直観的にそれをさとった。大事にかかえていたはずのラップトップ・コンピュータが、いつの間にか消えてしまっていた。

ヘリの上では、見知らぬ中国人たちにまじって、ずぶ濡れのヨースケが高らかに笑っていた。
「ハッハッハ。みごと作戦成功だぜ。やったな、ナスターシャ！」
操縦席のナスターシャが、フンと皮肉っぽく鼻を鳴らした。
「でも、これであたしたちは、メドウズたちといっしょに楼蘭を目指すことはできなくなったのよ」
「ヘッ、メドウズが恋しいのか？」
「まあね。でも、あんたも泣かせるわね。わかっているわよ。オトリになるとか、イージィを悩みの種のコンピュータから解放してやるとか、えらそうに言ってるけど、本心はそれだけじゃないってことをね」
ナスターシャは、ニヤリと笑って思わせぶりな言い方をした。
「な、なんだって——！」
「ほんとの原因は、ルルお嬢さまね。自分から身をひくなんて、いいとこあるじゃないの。感激したわよ。でなかったら、せっかくめぐりあえたメドウズとまた別れ別れになるなんて作戦に、あたしは乗りはしなかったわ」
ナスターシャのことばの後半は、からかうような調子はまったくなくなっていた。
ヨースケは、ジッと黙りこんだきり、後方はるかに遠ざかってゆく香港の夜景をふり返っていたのだった——。

つづく



パンゲアFAN倶楽部



松枝蔵人の談話室

忙しい。とにかく忙しい。あちらをやれば、すぐさまこちら。いったいいつになったら私はくつろげるのだろうか？

▼岩手県 ダン・ダルク君



いつもお便りありがとう。約束どおり、絵ハガキを送りますよ。

▼奈良県 菊地君



バックを描かずともリャカが一番。今後も応援をヨロシク！

▼山形県 I♥ミホさん



聖エルザの企画は手をかえ品をかえ、今後も出てくると思うよ。

▼愛知県 ジャガー潤君



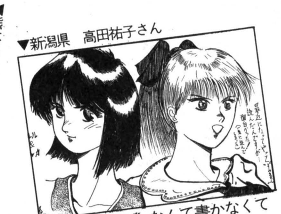
なるほど、これは作者の私も知らない情報であったのだ。

▼熊本県 陸遜君



メドウズの活躍は今後もたくさんあるよ。心配なきよう。

▼新潟県 高田祐子さん



“すみません”なんて書かなくてもいいよ。ありがとう。

吉富昭仁の仕事小屋



コミックコンプ7月号に僕の描きおろしファンタジー“ローンナイト”が掲載される。応援してね！

▼大阪府 じょわ君



わかりました。パンゲアの第二巻も出るからヨロシクネ！

▼福岡県 田村光昭君



なかなかキビシイ意見をどうも。メドウズに怒らせないでくれ。

▼千葉県 結城信彦君



うぅむ。困った人だ……。コンプは闘う本だ、と誰かが言ってるよ。

▼長野県 鈴君



僕の場合、カッターの刃はマメに換えてますが……。

▼神奈川県 真上理矢君

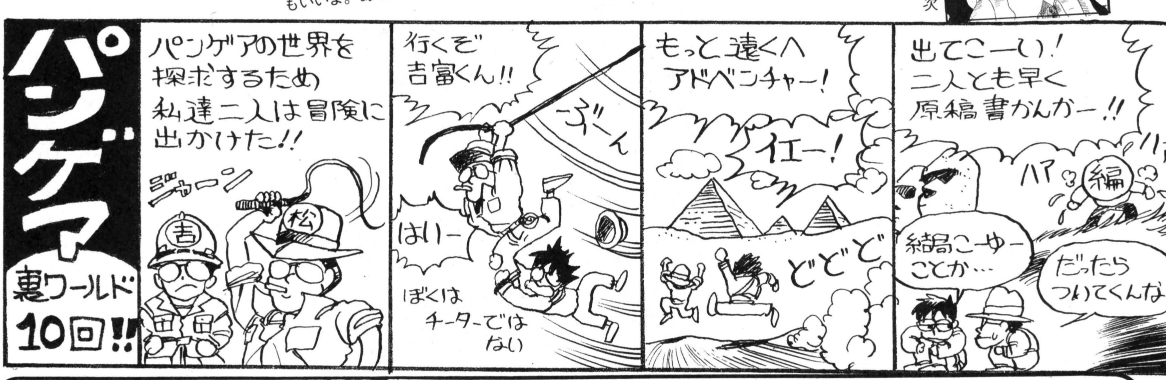


ヨースケは今号でひとつ大人になったのだ。これからもヨロシク！

▼群馬県 阿瑠須君



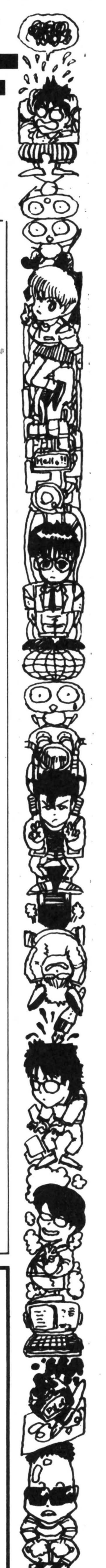
まったく気味悪い……。でも、次はどんなの描いてくれるの？



お便りまってま～す!! 6月号のお便りのなかから、静岡県の風物詩君にサイン入り色紙を、富山県のＴＡＫＡ君にオリジナルテレカをさしあげます。今後も皆さんビシバシお便りをください。待ってるよ！

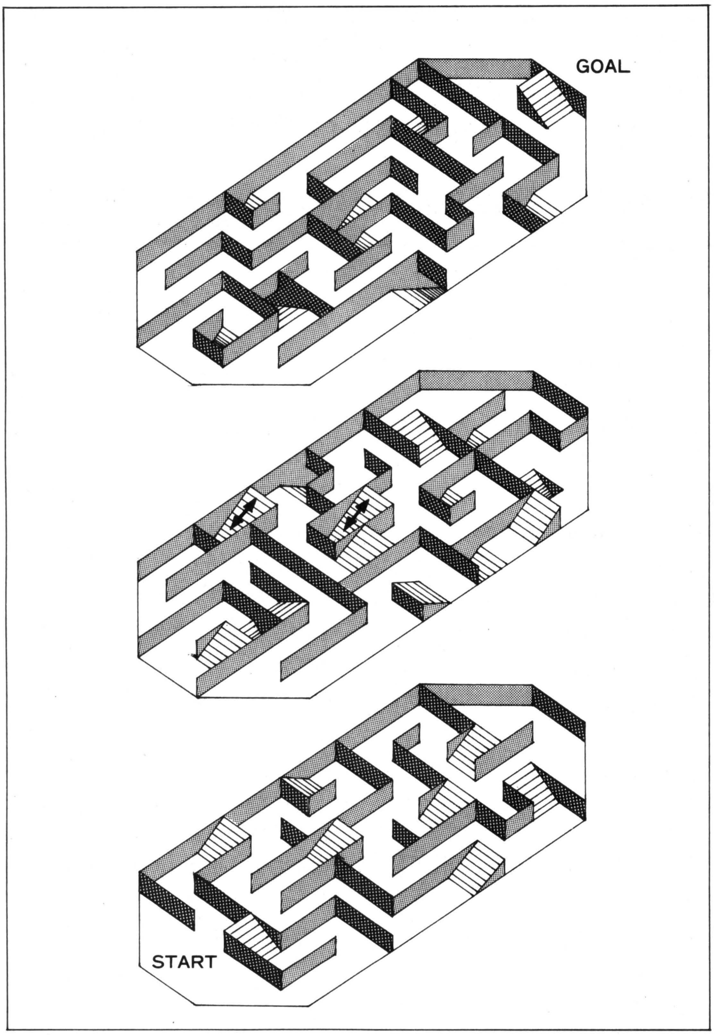


第18回 パンゲアWORLD-WIDEクイズ



水上レストラン脱出クイズ

クイズデザイン／スタジオKAB
クイズイラスト／松井良子

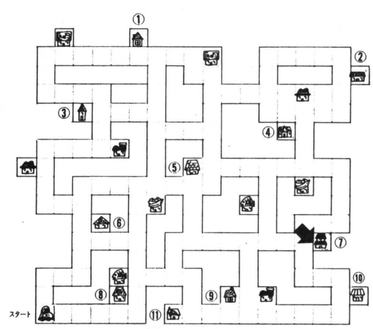


今号の舞台は異国情緒ゆたかな香港へ。最終パートではかの有名な水上レストランでヴァルハラ建国軍との激しい戦闘シーンが繰りひろげられましたね。クイズもその水上レストランを題材にとりました。まず左のイラストを見てください。

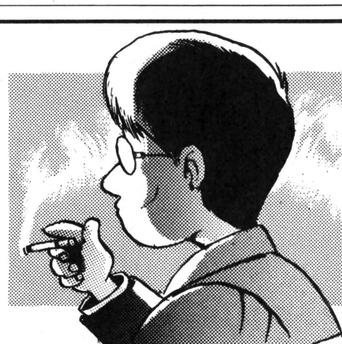
レストランは3つのフロアーに分かれています。いちばん下の階のスタート地点から最上階のデッキのゴールまで。最短ルートで行くにはどの階段を使ってゆけばいいでしょう？　そのルートを書いて送ってください。ひとつヒントをあげると、まん中のフロアの◆印のついている階段は、3つのフロアーをつきぬけているからね。毎月コンプTシャツを5名に贈ってるからビシバシハガキを！

第18回家捜しクイズ答え

キミはどの家がヨースケの家か分かったかな？　答えは〝⑦番〟の家だ！



めっせーじふろむ　松枝蔵人



読者の諸君はどれくらい本を読むのだろうか？　編集者の石川女史は年間200冊くらいと聞いたことがある。BP氏もかなりの読者家だ。黒田さんの博学はおなじみだし、水野君も相当なものである。それで生活しているのだから当然と思うかもしれないが、仕事のためというだけではとてもこなせない量だ。知識に対する飢えと文章表現への愛着の結果なのである。ぼくも小説好きが昂じて作家になった。おもしろい話を作るには、その何十倍もの読書体験と感動が必要なのと同じで、小説を楽しむにも、いろいろなものを読んだほうがよりおもしろさがわかる。ある意味で、おもしろさとは発見していくものなのだ。ぼくは書きながら発見する。諸君は読んで発見してほしい。



リーダーズ チャレンジ

ロボクラッシュ ROBO CRUSH

ゲームデザイン／黒田幸弘　コンセプト／A.C.M.E.　アシスト／坂本ネコマタ丸　プログラム／M＆Fプロダクション　イラスト／中沢数宣

ナイト、スプライトの人気機種の発注数には遠くおよばなかったものの、新型DC-101βはケンタウロスボディのシェアのトップに輝いた。残した成績もかなりのものでなんと13台がトーナメントに進出！　決勝戦ではナイトに惜敗したものの、不得意な距離で互角の戦いを演じてみせたのは称賛に値する。装甲では最強を誇るこのニューボディ、今後が楽しみな注目株だ。

H-11、近距離でのDC-101βとの死闘に辛勝!

公式ロボクラッシュ大会が開催されてから２周年記念にあたる第12回大会は、ソビエトのモスクワ郊外で行われた。２年間にはさまざまな戦いがありいろいろなドラマが生まれたが、きっとこの伝統はこれからも続いていくことだろう。そしていま、また新たな伝説を生み出すべく、バトルロイヤル、決勝トーナメントを勝ちあがった栄光の２台のマシーンが闘技場へとあがる。

オーナー林保成、パイロットにロード・ウォールが乗るナイト〝メトロ・Σ・タイラント〟は第６回大会に続いて２度目のトーナメント進出。H-11にES-201、SD271B、3000リッタータンク、スモールシールド、ジェットローラーを搭載。武装はパンチブースターのみという徹底した近距離攻撃用のマシーンだ。チューンナップはエンジンパワーアップに40で、出力最強のES-201をより強力に改造。武器数を少なくし、高速化、パワー増強、装甲強化をはかった、ナイト型にしては珍しいタイプのマシーンである。

これに対するはオーナー内田直希、パイロットにルーフィン搭乗の〝ラルヴァ〟。今大会大活躍のケンタウロス型DC-101βにED-250D、LOC-56、1000リッタータンクを装備。武装はバトルアクス、ライトニングウィップ、ハープーンの３種類で、作戦計画は攻撃に97％！　近距離用武器こそ装備していないものの、タイプとしてはほとんど全距離型のバーサーカー。タンクが小さいので行動時間が短いのが難点だが、そこは短期決戦型の作戦と低燃費のエンジンでカバーする。

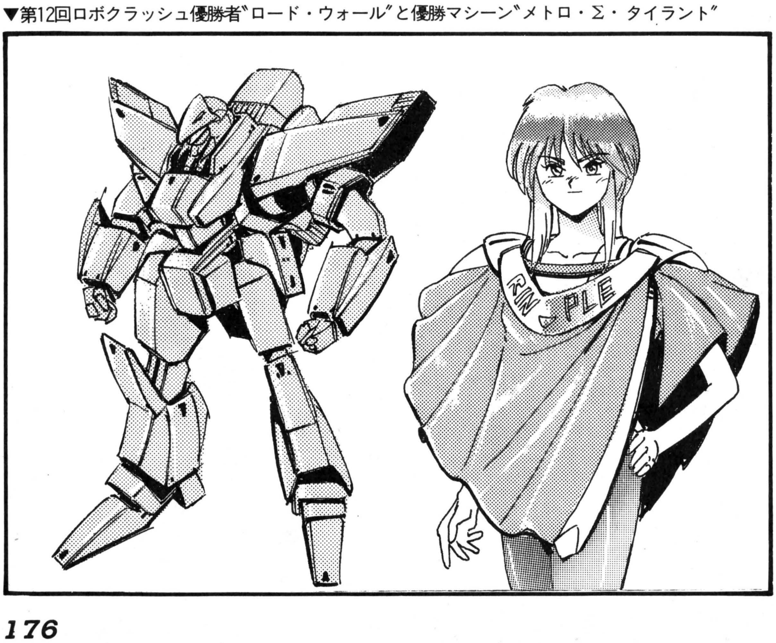
〝メトロ〟にとっては全距離型はもっとも苦手とするタイプ。攻撃可能圏に入る前に叩きつぶされる可能性が非常に大きい。一方の〝ラルヴァ〟は準決勝で移動システムに受けた傷をついに修復しきれず、不安を残しての決勝進出である。全距離に対応できる攻撃手段を持っているので移動に関しての支障は少なそうだが、バランスの劣化が命中率におよぼす影響は軽視できない。

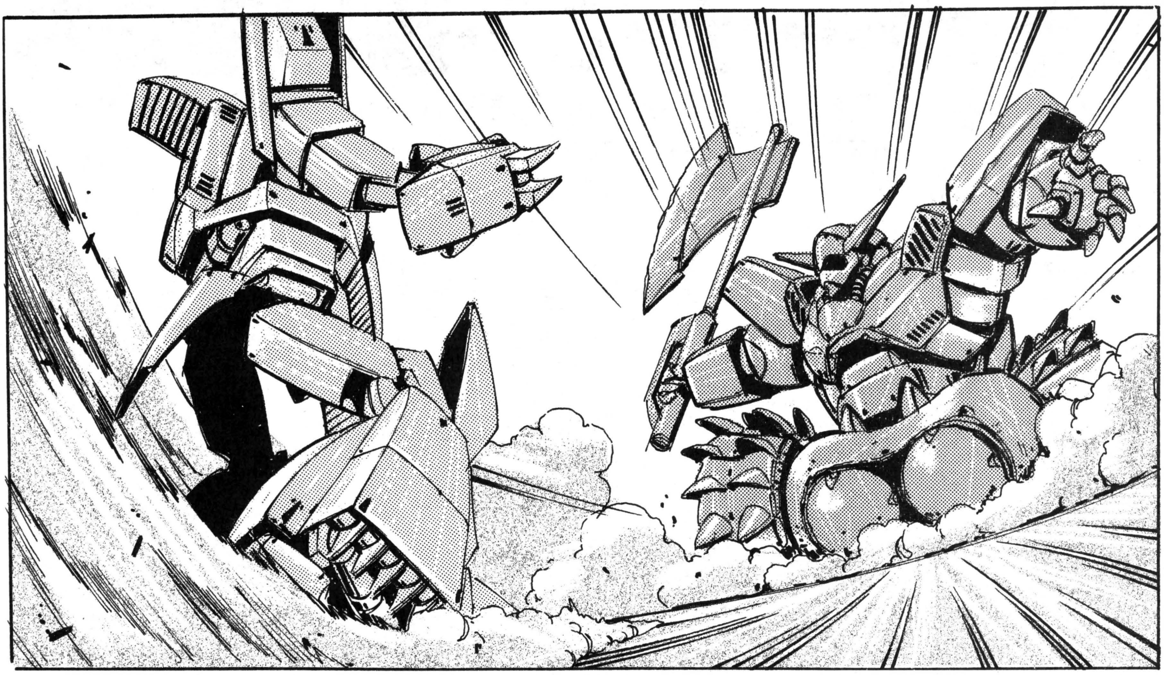
近距離では絶対の強さを誇る〝メトロ〟か、他のすべての距離用武器を保持する〝ラルヴァ〟か。興奮が高まるなか、試合開始がいよいよ告げられた！

距離は近距離！〝メトロ〟のパンチと〝ラルヴァ〟のパンチが同時に飛ぶ。双方ノーダメージ！　序盤から激しい攻撃の応酬だ。さらに〝メトロ〟はすばやくつぎの攻撃へ転ずる。拳が機体に痛烈にヒット！〝ラルヴァ〟の分厚い装甲が大きくへこんだ。やはりこの距離での〝メトロ〟の強さは並ではない。３分にもパンチが〝ラルヴァ〟の移動システムを痛撃。DC-101βの強固なボディが信じられない速さで傷だらけになってゆく。

だが続く４分、〝ラルヴァ〟もついに反撃に出た。巨大な拳が〝メトロ〟のボディを引き裂き、出力が大幅にダウ

▼第12回ロボクラッシュ優勝者〝ロード・ウォール〟と優勝マシーン〝メトロ・Σ・タイラント〟





◀巨大マシーンの近距離での殴り合いが会場全体を震動させる！

ン！　不利な距離にありながら〝ラルヴァ〟も一歩もゆずらない。すさまじい攻防はさらに続く。

試合の流れがさらなる変化を見せたのは開始後6分。〝メトロ〟のパンチが敵の腕部に続けてヒットしたのだ。〝ラルヴァ〟の攻撃力はここに大きく減退し、勝敗は決したかに思われた。ところが7分、これに復讐するかのごとく〝ラルヴァ〟の拳が〝メトロ〟の頭部を直撃！　試合はまたしてもふり出しに。戦局はどちらにかたむくこともなく一進一退をくり返す。

激闘のはて、両マシーンは限界ぎりぎりの状態に。つぎの一撃で勝負が決するというところで運命の女神は〝メトロ〟に味方する。8分、渾身のパンチが〝ラルヴァ〟の装甲を貫通！〝ラルヴァ〟はとうとう大地に倒れたのだ。〝メトロ〟が栄えあるチャンピオンの座についたのである。

解説者のタニー氏：巨大な鋼の塊がぶつかり合うさまは、まさに圧巻ですね。〝ラルヴァ〟の敗因は対峙したのが武器がまったく使えない距離であったことと、エンジンパワーの差でしょう。もちろん、パンチブースターの威力も大きく影響しました。もし、初めの距離が中距離だったら〝ラルヴァ〟にも勝機があったのですが……。

ブラックCORD会長：2周年をかざるにふさわしい名勝負だった。大会もいよいよ3年目に突入。事務局員ともども、さらなるすばらしい大会を開催するために尽力していきたいと思う。

予選の経過と結果

今回の大会参加者数は9880台。前回より800台ほど減った。予選は恒例のバトルロイヤル方式で、1次予選で1000台、2次予選で128台を選抜して決勝トーナメントを行った。なお今回の撃破数によるバトルロイヤル突破は1次予選が8台、2次予選（＝決勝進出）が4台であった。

1次予選の通過者、増加

バトルロイヤルの方式が今大会より若干変更された。これまでは1次予選では1位が、2次予選では1位と2位が突破を認められていたが、今回からは1次予選では1位と2位が、2次予選では1位のみがそれぞれ突破を認められるようになった。このため今回の1次予選通過者数は、事実上これまでの約2倍となった。

今後の大会でも予選はこの新方式で行われる。トーナメント進出の可能性は変わらないが、誌上にオーナー名が載る可能性は増えたわけだ。

レギュレーション変更

固定装備のついたマシーン販売の許可がCORD事務局より正式にくだり、数社が早くもその発売に乗りだした。これはさまざまなパーツがあらかじめボディに付属してついてくるというもので、各マシーンの性能の特徴をきわだたせることになる。

まずはニムファー社、八剣重工の新機種にこのタイプのマシーンが登場。他のメーカーもゆくゆくは参入していく方針だ。当然パーツ会社にも影響があると思われ、大きな波乱を巻き起こしそうである。

八剣（やつるぎ）重工、参入！

軍用マシーンの開発を手がけていた八剣重工が、つぎの大会より市場に参入してくる。同社は軍で使用されている各種パーツの開発も同時に行っているため、このたびのレギュレーション変更によっていっそう市場に進出しやすくなったといえるであろう。技術力が高い上に特殊軽合金のデータも保持していてシェアのトップをねらえる実力は十分。

一方、ザイロック社は市場からの完全撤退を発表。農耕用のマシーン開発に専念する考えを明らかにした。

栄光のトーナメント進出者たち

	位	番	オーナー	都道府県	パイロット名	マシーン名称	マシーン型番	ライセンスNo.
	2	54	内田直希	静　岡	ルーフィン	ラルヴァ	DC-101β	D 12101
	3	27	高野純一	栃　木	M60LMG	ギルティカス	C-200C	D 12201
	5	8	☆野勇輝	東　京	ELIMY	FLASHBACK	M-23S	D 12301
	5	44	S I N	岐　阜	SIN	COS α	M-23S	D 12302
	9	14	横山義弘	東　京	ネイヴァスⅫ	アレックス・ランバート	DC-101β	D 12303
	9	20	小林　崇	京　都	Kobayan	風神125号	M-23S	D 12304
	9	36	清水誠司	埼　玉	San Chain	鉄人１号	H-7	D 12305
	9	60	守屋貴史	北海道	ソルティア	BLUCKROSE TYPE-V	H-5AⅢ	D 12306
	17	2	光寺　章	大　阪	花栄章	Super older K	DC-101β	D 12307
	17	12	菅原克芳	神奈川	リアリィ・ハザード	ハインド	DOM-26	D 12308
	17	24	安積浩一郎	兵　庫	パールヴァティー	飞朤	H-5AⅢ	D 12309
	17	31	岡戸寿彦	愛　知	隆	カプリコンNo.3	M-23S	D 12310
	17	38	仲野真輔	兵　庫	ブルータス=オマエモカ	涙の津名ちゃん人形	DC-101β	D 12311
※	17	46	奈良森研究所	和歌山	チャイナ=クラリオン	ダークソー	H-5AⅢ	D 12312
	17	50	西川智志	岐　阜	風魔由麻	YELLOW-NOON	M-23S	D 12313
	17	63	藤井八雲	愛　媛	綾小路パイ	飞朤(フェイオー)	M-30A	D 12314
	33	3	栗原　功	埼　玉	カムイ	COMET	A-161	D 12315
※	33	5	風の又三郎	東　京	レイ	飛燕零Ⅱ	M-30A	D 12316
	33	9	宮野忠広	東　京	マルス=レア	THOUSAND EYES-α	H-11	D 12317
	33	15	M A S	岩　手	リュウ・ムラサメ	チャレンジャー-Mk.Ⅶ	H-11	D 12318
	33	17	毛利　浩	神奈川	近藤勇昌宜	気組	C-200C	D 12319
	33	21	オージェ=ラカス	東　京	オージェ=ラカス	朱雀	TEC-81F	D 12320
	33	26	打田貴則	大　阪	フェルナンド	ブラスティーγ	H-7	D 11443
	33	29	風の盗賊フィン	宮　城	アルテミラ・フロースト	ウインドシーフⅢ	M-23S	D 06340
	33	33	ローエングラム	千　葉	疾風ウォルフ	ベイオ・ウルフ	M-23S	D 12321
	33	40	五十嵐誠	山　口	カース	呪い	H-5AⅢ	D 12322
	33	41	風間影虎	埼　玉	ドン=ペドロ	スペクター	TEC-81F	D 12323
	33	47	丸林　孝	熊　本	丸林　孝	ゴンザレス1号	M-23S	D 12324
	33	51	山下幸紀	三　重	ジーン・F	激列破壊丸	DOM-26	D 02501
	33	56	泊　和宏	佐　賀	影	ブラウディス	H-7	D 12325
	33	57	山中啓之	広　島	K.パトリック	D D	MOS-9C	D 12326
	33	61	藤田喜文	兵　庫	ラビ	黒騎士	H-11	D 12327

位	番	オーナー	都道府県	パイロット名
65	1	稲葉和彦	東　京	K・雷亜
65	4	K太=メイキル	北海道	イブ=ラミア
65	6	浦　義浩	兵　庫	レオン
65	7	岡本秀和	広　島	MOZ
65	10	岡田安博	香　川	セラフィム
65	11	横山賢治	?	木之助
65	13	郷地倫秀	?	ガラ
65	16	萩原克宏	群　馬	ブルックリン
65	18	下田　玲	埼　玉	ヤン
65	19	丸山直人	東　京	神舞
65	22	出頭康広	茨　城	ナージム
65	23	市橋潤一	和歌山	シュガーキッド
65	25	石川武司	埼　玉	アタリ屋
65	28	小松　豪	?	竜間導士
65	30	松下　仁	宮　城	クルス・シェンマ
65	32	秋本　誠	福　岡	美香-フィスティーニ
65	34	伊東博美	長　野	岩島隆
65	35	青柳昇司	新　潟	シュバン
65	37	太田博和	大　阪	夏凰翔
65	39	D O N	茨　城	DON
65	42	T.SONIC	福　岡	アニス・シェルディ
65	43	沖藤高幸	三　重	スペシナズ
65	45	L-STRATOS	宮　城	閑
65	48	菊地晃大	京　都	ジェフ・バーグラント
65	49	O.Y.M	神奈川	アベンジャー
65	52	河野通和	宮　城	小山荘のきらわれ者
65	53	ザイン	愛　知	真田遼
65	55	水野正継	長　野	メイヨ=ニコル
65	58	ジョセフ	山　形	J.ジョナサン
65	59	三村　剛	福　岡	カーライル=ベンディッ
65	62	乱　舞	奈　良	レイラ・リップス
65	64	佐藤竜也	秋　田	カルン

栄光のトーナメント進出者たち

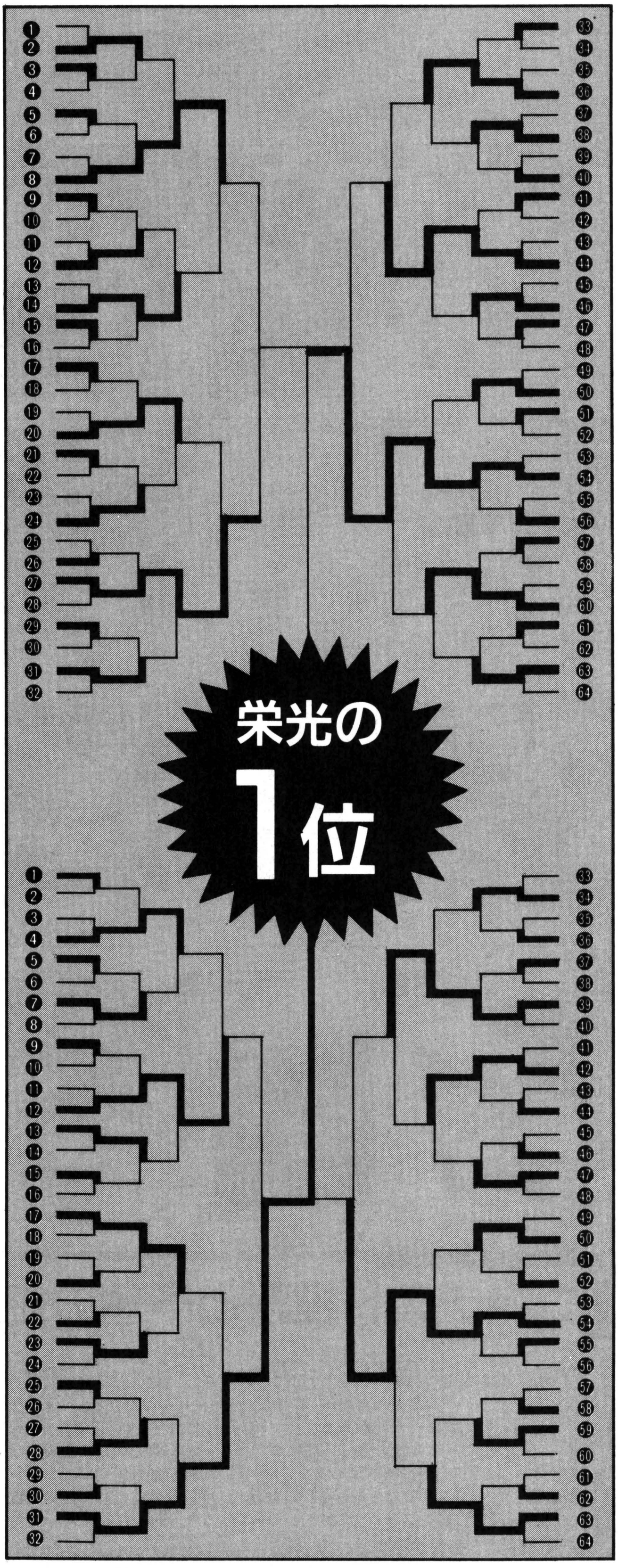
位	番	オーナー	都道府県	パイロット名	マシーン名	マシーン型番	ライセンスNo.
1	31	林　保成	兵　庫	ロード・ウォール	メトロ・Σ・タイラント	H-11	D 06435
3	54	出口和弘	埼　玉	シオン	Σ	H-11	D 12202
5	12	横山勝浩	埼　玉	ブレイヴリ	Fortune	H-7	D 12328
5	39	米田晋吾	香　川	アイザック・アイザム	アイオル号	M-23S	D 12329
9	4	渡辺重行	大　阪	アラン・B・クロンバーグ	ケッアル４世	DC-80	D 06331
9	17	寺島雄樹	長　野	レッグス	ダーク・ハンター	C-175	D 12330
9	42	佐藤健次	神奈川	David-Vai	QUIRE GIRLS	M-23S	D 05518
9	63	草場　健	埼　玉	服部半蔵	影忍	M-23S	D 12331
17	7	田中紀之	大　阪	ジェイソン	スプラッター１号	DC-80	D 12332
17	13	茶本公照	香　川	JJ.ギブスン	メタル・ジャンカー	H-11	D 12333
17	23	藤原広義	広　島	ガイア・ディーダラス	シルバーナイト	H-5AⅢ	D 12334
17	28	秋山憲司	東　京	HIROMI	ギャラクティックウォリアーⅠ	H-7	D 12335
17	34	書店童子	東　京	マーナ=ワサーギャ	襲羅夷	M-23S	D 12336
17	47	HIRO	京　都	パーン	聖騎士	H-7	D 12337
17	50	曽我智博	山　口	アルスラーン	アズライール	M-23S	D 12338
17	59	K . K	神奈川	夜叉	神風	A-161	D 12339
33	1	小田切光広	群　馬	マジック	キセノン	MOS-9C	D 12340
33	5	キーボーC	埼　玉	レナード・ティレル	サーベルタイガーⅢ	M-23S	D 12341
33	9	諸葛伯	東　京	クシャナ・トルメキア	白き魔女	DC-101β	D 12342
33	15	黒田英嗣２	?	極楽博士	STONEHIGH	H-7	D 12343
33	20	鈴木秀規	静　岡	アムロ	RX-78	DC-80	D 12344
33	22	横山善光	東　京	千頭竜獅虎彦	闘覇王	C-200C	D 12345
33	25	相川由衛	千　葉	シュール	エボニーデビル	DC-1Z	D 12346
33	30	西沢裕樹	滋　賀	セルフ=セネット	ジュピアスMkⅦ	TEC-81F	D 12347
33	36	松場秀樹	栃　木	クルース	ヤナック	A-161	D 12348
33	37	西嶋仁宏	奈　良	アクレシス	ジャブロ	M-23S	D 12349
33	44	高波雄一郎	長　野	HIGH-WAVE	TUNAMI-Ⅰ	H-7	D 12350
33	46	岡田宣広	山　口	ランス・ラーバス	ブルーライトニングMk-Ⅱ	DC-80	D 12351
33	52	床尾明宏	富　山	イクサースリー	イクサードラゴン	DC-101β	D 12352
33	55	VRAM	島　根	雷獣	VRAMⅢ TYPE 2	H-1	D 12353
33	58	佐合大輔	三　重	クロム	Avenger	DOM-22β	D 12354
33	62	木曽秀則	福　岡	ライラード=シェル	ドーントレスV	H-5AⅢ	D 11345

位	番	オーナー	都道府県	パイロット名
65	2	兎澤正治	東　京	サリダ
65	3	秋山健太郎	埼　玉	AIAN
65	6	杉浦真一	東　京	イリア・クレーヌ
65	8	鈴木寛寿	岩　手	ピクシーK
65	10	半沢雅明(c)	宮　城	沢村吹雪
65	11	伊津野知茂美	東　京	壬生和美
65	14	金万義博	千　葉	十剣寺雷
65	16	佐久間篤司	愛　知	MIKHAIL KAMINESKY
65	18	前原卓哉	宮　城	レオン・パラミデュース
65	19	森　信介	埼　玉	ジャゴ・サラマ
65	21	桂　靖	山　口	氷室美久
65	24	こいつ	北海道	おまえ
65	26	木坂幸司朗	兵　庫	むかーしむかし、おじいさんと
65	27	柳瀬悟郎	東　京	カッシェル
65	29	梨木　繁	福　井	ナッキーモゲモゲ
65	32	朝倉武志	群　馬	ラーズ
65	33	大島　厳	東　京	レオン・ホープ
65	35	渡辺晋一	福　島	カールV
65	38	森川嘉美	埼　玉	Elpeo=Ple
65	40	渡部賢一	長　野	ゾマ
65	41	スタジオESP	福　岡	柊新菜
65	43	熊田浩樹	福　島	氏神
65	45	工藤修司	大　阪	アーマフラン
65	48	中西貴至	奈　良	$a\sin\theta+b\cos\theta$
65	49	倉田剛大	神奈川	影
65	51	伊藤彰彦	福　井	ラーマ
65	53	カコイ・ルーン・ザ・マスター	大　阪	黒の導師
65	56	竹内厚樹	愛　知	シーベル=ランバー
65	57	濱砂俊裕	宮　崎	濱砂俊裕
65	60	B-T	東　京	桜井トール
65	61	飯川忠一	埼　玉	Pちゃん!!
65	64	中堂蘭三郎	愛　知	三郎

 ※マークは撃破による進出

Aブロック

マシーン名称	マシーン型番	ライセンスNo.
ライアマシーンⅢ	M-23S	D 12401
ATHENA	H-11	D 12402
サーガ	C-200C	D 12403
疾風迅雷	M-23S	D 12404
ケルビム	DC-101β	D 12405
BEAR	DC-101β	D 05424
ハック	DC-65	D 12406
サージェント M-5R	MOS-9C	D 12407
ドン亀	DC-101β	D 12408
疾風	XL-70 Ⅱ	D 12409
アロギー	C-200C	D 12410
月影	H-11	D 06337
バーカーナー	M-30A	D 12411
邪風神	H-7	D 12412
ゴリアテ	DC-80	D 06508
ヒューリー	H-11	D 12413
ディスメタル	H-11	D 12414
Wyvern	M-23S	D 12415
蒼炎	DOM-26	D 12416
Far Sprite Killer Ⅱ	DC-80	D 12417 ※
KINGHT-COUGAR Ⅲ	H-11	D 12418
ハインドⅢ	H-7	D 06327
女王様	DC-65	D 12419
A-2	H-7	D 12420
パラディンⅡ	H-11	D 04427
Lovely 安古	M-30A	D 12421
夜島	DOM-26	D 09320
GHIVALRY	H-5A Ⅲ	D 12422
MIDNIGHT=Run	M-23S	D 12423
スカイホーク mkⅡ-RS	H-11	D 12424
エクスティ I	TEC-81F	D 12425
モアナミ	B-113	D 12426



Bブロック

マシーン名称	マシーン型番	ライセンスNo.
デューダ mkⅡ	H-11	D 11302
HAWK-Ⅰ	DOM-26	D 12427
防風林1号	M-23S	D 12428
モスキート	M-23S	D 12429
Brizzard Fighter Ⅱ	H-5A Ⅲ	D 12430
エルディザーン	DL-80	D 12431
ルディオーンZ	M-23S	D 12432
KÄMPFER	H-11	D 12433
グリフォン mk-Ⅲ	H-5A Ⅲ	D 08325
ブラッドウォリアー	H-11	D 12434
鉄甲龍	DOM-26	D 12435
べるの号	DOM-26	D 12436
おばあさんが住んでいました。	DC-101β	D 12437
All-Mighty	DC-101β	D 10348
ぼくしんでん	H-5A Ⅲ	D 12438
役満直撃号	M-23S	D 12439
傘武乱華参號	H-11	D 01330
ハリケーン	C-251	D 12440
Qubeley Mk-Ⅱ	XL-70 Ⅱ	D 12441
リュード・イム・ダーサ	M-23S	D 12442
夜叉丸	H-5A Ⅲ	D 11408
九十吉号	H-11	D 12443
エトランゼ	DC-80	D 12444
$\sqrt{a^2+b^2}\sin(\theta+a)$	C-200C	D 12445
風忍	M-23S	D 12446
ソフト	H-5A Ⅲ	D 12447 ※
アルハ・メア	H-5A Ⅲ	D 12448
ガーディア	DC-65	D 12449
桜花	M-23S	D 12450
HURRY-UP MODE	DC-101β	D 12451
チャレンジャー Mk-Ⅰ	DC-101β	D 12452
ブルークス	H-7	D 12453

スナップショットコンテスト


▲奈良県・阪田幸司


▲兵庫県・高島大

前回のイベントのミスロボクラッシュに比べると応募数は少なかったものの、質の高い力作がぞくぞくと送られてきたスナップショットコンテスト。大賞を選ぶのは君だ！



1 決定的瞬間（すぎた）

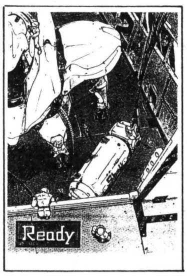

2 勝者と敗者（藤井大誠）


3 観客（向風）


4 転送！（ありたろう）


5 NGショット（角田守隆）


6 初陣（魔翔羅）



7 チェック（RYU-HEY）



8 嘆き（笠原利政）



9 闘技場（UR-BAN）


10 ちっくしょー（やまもと）


11 やった！（兵渡忍）

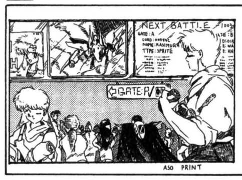


12 只今整備中（月の森キミ助）

13 手入れだ！（阪田幸司）



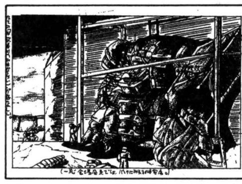
14 会場ロビー（前田正貴）



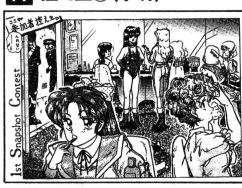
15 整備士の休息（げるちゃん）



16 再起不能（破雲泥）



17 控え室①（水明）



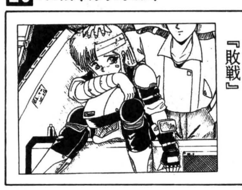
18 明日の挑戦者（狼忍）



19 控え室②（高野天野）



20 敗戦（清水水晶）



21 控え室③（HIRO）



22 スタンド（白邪鬼）



コンテスト投票と予想の規定

スナップショットコンテストには大賞と、エキサイト賞（会場の興奮をもっとも的確にとらえたもの）、アート賞（もっとも美しい情景をとらえたもの）、ユーモア賞（もっともコミカルなもの）、ケイオス賞（いろいろな意味でケイオスなイラスト）の各部門賞があります。各部門、大賞に値すると思う作品のナンバーをハガキに書いてコンプティーク編集部・スナップショットコンテスト係まで送ってください。複数の部門や大賞に同じ作品を選んでもかまいませんし、該当作なしというのも可。必ずハガキで、下にある投票券を貼ること。それ以外のものは無効票になります。

また同時に、コンテスト予想も行います。投票のとき、各部門賞と大賞をどの作品がとるか、予想を一緒に書いておいてください。投票と予想がちがっていてもかまいません。ずばり当たれば100クレジット。複数正解の場合は人数分で割り、多数正解のときは10人抽選し10クレジットずつ。

投票の締め切りは6月20日消印有効。発表は9月号です。

大賞には50クレジット＋テレカ、各部門賞には30クレジット＋テレカ。文章部門は次回発表します。

なお、一番上の2点はとてもおもしろいのですが、諸事情により（笑）審査対象外とします。

スナップショットコンテスト
投票券

ロボクラッシュ参加者控え室

●えー、第11回優勝オーナー、谷宗広です。第５回のときはあっけなく負けてしまいましたが、今回は楽に勝てた気がします。まあ、決勝前のダメージの差もありましたし、追加クレジットの分もあったと思います。いずれにしても、あの〝風〟はいちおう自分の理想の「遠距離高速スプライト」に仕上げられたことが勝因でしょう。

つぎはかる〜くＶ２をねらう！　みんなも気合いを入れてくれ！

〈福島県→埼玉県・谷宗広〉

※と恒例のＶ２宣言ですが、いつものように、失敗。谷さんは現在全参加者中最高の追加クレジットが使えるのですから、がんばってください。

●やっ、やりました！　１次予選通過だ〜。思い起こせば２年前のこと、コンプティークを読むなり送った応募用紙。あれが悲劇の始まりでした。それから隔月８日に本屋に走った僕は、その夜から３日ほど学校を休んだりしながら機体を製作し、イラストの案を練るようになりました。当然成績は下がり、母に怒られながら、あー２年、もう２年もたったのですね。私はいま、モーレツにうれしい!!!!

〈東京都・二次コン一号・羅周炎〉

※熱心なのはとてもうれしいのですが、ちょっとやりすぎという気も……。まあ、何はともあれ１次予選通過おめでとうございます。この感動をより多くの人にということで、今回から１次予選通過者を増やしました。それでも、２次進出は10％ていど。残る人より残れない人のほうがはるかに多いですからね。がんばってください。＋10Ｃｒ.

●パソコン版ロボクラッシュ、さっそく発売日に買ってきました。ちょっと動きがぎこちないところもありますが、いままで１次も通過したことがないので、勝ったときの気分は最高ですね。

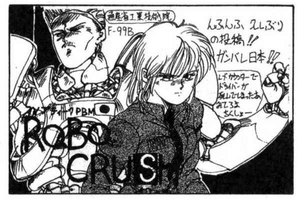
〈千葉県・秋山力矢〉

※大好評のパソコン版。ゲームをクリアしたあとは、誌上バトルへじゃんじゃん参加して、自分のマシーンの実力を試してみてくださいね。＋10Ｃｒ.

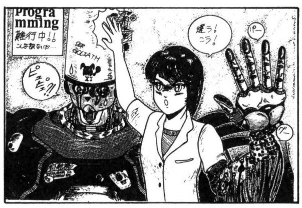
●ロボクラッシュのスペース、もっと大きくなりませんか？　せめてコンテストがあるときだけでも……。

〈愛知県・水明〉

※スペースは大きくするのはいろいろ大変なんです。でも、それにもこりずまたコンテストやりますから。つぎはやっぱりマシーンコンテストですね。で、話は変わりますが、誌上バトル開催中のＭＳＸ版のページ、カラーページですね……。＋10Ｃｒ.



▲宮城県・佐々木康志（＋10クレジット）レースの仇はマシーンでどうぞ



▲宮城県・松下仁（＋10クレジット）この訓練のかいあって(!?)トーナメント進出！



▲熊本県・織田三羽也（＋10Ｃｒ.）コンプのバトルコンテストもよろしく



▲富山県・くまみ陣（＋10Ｃｒ.）合格＆次回で殿堂入り予定、おめでとう



▲富山県・龍兵器90（＋10Ｃｒ.）こちらも次回で殿堂入りの予定ですね



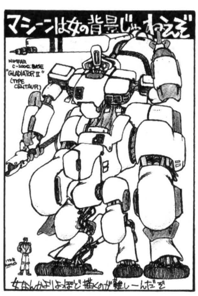
▲東京都・五菱清隆（＋10Ｃｒ.）このチェーン・ソードのデザインはグッド



▲三重県・五十嵐♪にゃあ㊙。ひさびさの１次予選突破。ケガの功名（？）



▲東京都・けうま㊙。ご無沙汰ですが、元気に受験勉強してますか？



▲大阪府・吉野健壱（＋10Ｃｒ.）こちらもこれで次回殿堂入りのはず



▲東京都・島田充（Ｄ12501、20Ｃｒ.）以前一度書いただけだったから…すいません



▲愛知県・クロス・クーガ（＋10Ｃｒ.）過労→担当ダウン→大会中止てのも（笑）



▲北海道・忠鉢栄次（Ｄ12502、20Ｃｒ.）じゃこれで手足をつけてください（笑）

CORD事務局より

イラスト、お手紙、ストーリーなどは特別クレジットとライセンスの対象になります。使用条件に関しては基本的にトーナメント進出者と同じですが、186ページも参照してください。ひとりのオーナーがサブイベント以外の通常の投稿で控え室で獲得できるのは50Ｃｒ.までで、それ以降は殿堂入り扱いとなり、控え室で発表し、㊙のマークをつけます。なお、その記念品として「ロボクラッシュ＆トップをねらえ！」のオリジナルテレカを１枚お送りしています。

CORD事務局では、新兵器や新パーツ、イラスト、システムに対する提案や要望、質問、オリジナルストーリーなどを募集しています。宛て先はコンプティーク編集部・CORD事務局まで。基本的に応募用紙とは別にして、封筒やハガキ、便箋やイラストの裏などにも必ず忘れずに住所・氏名・パイロット名・マシーン名・（あれば）ライセンスコードやペンネームも書いておいてください。次回に間に合わせるにはだいたい月末までにはこちらに着かなくてはいけません。

新兵器など、パーツ類はみなさんの要望によって新しいものを決めていっています。ぜひ、どんどんいろいろな意見を送ってください。

各種ボディ&パーツ最新カタログ

▶ボディ

ボディは3タイプ。スプライト（車輪走行）は機動性、ナイト（2足歩行）はバランスのよさ、ケンタウロス（キャタピラ走行）は耐久力の高さが特徴。

軽量タイプ【スプライト型】

コード	形式番号	メーカー	重量	搭載量	装甲	値段	使用%	備考
B-1	M-23S	RINGWARD	300	55	4	170	18.6	
B-2	M-30A	RINGWARD	350	60	5	200	2.9	
B-3	MR-31	RINGWARD	500	75	7	240	—	
B-4	NNS-1※	NIMFAR	310	50	3	190	—	Ⓐ
B-5	NNS-2※	NIMFAR	開発中				—	
B-6	DOM-22α	BROOKLYN	320	60	1	150	1.7	
B-7	DOM-22β	BROOKLYN	320	50	2	150	—	
B-8	DOM-26	BROOKLYN	350	70	4	200	7.2	

中量タイプ【ナイト型】

コード	形式番号	メーカー	重量	搭載量	装甲	値段	使用%	備考
B-11	H-11	RINGWARD	600	95	5	180	17.3	
B-12	H-5AⅢ	RINGWARD	660	95	7	210	6.7	
B-13	H-7	RINGWARD	720	95	9	240	3.9	
B-14	NNK-1※	NIMFAR	550	85	4	195	—	Ⓑ
B-15	NNK-2※	NIMFAR	開発中				—	
B-16	DC-65	DC	600	90	4	170	2.6	
B-17	DC-80	DC	750	80	8	210	3.1	
B-18	DCK-001※	DC	開発中				—	
B-19	TEC-81V※	ESPANOL	595	105	4	170	—	
B-20	TEC-91A※	ESPANOL	開発中				—	
B-21	蒼龍一型※	YATSURUGI	620	90	6	210	—	Ⓒ
B-22	赤龍一型※	YATSURUGI	開発中				—	

重量タイプ【ケンタウロス型】

コード	形式番号	メーカー	重量	搭載量	装甲	値段	使用%	備考
B-31	C-175	NIMFAR	850	130	4	190	3.1	
B-32	C-200D※	NIMFAR	1000	140	8	220	—	
B-33	C-251	NIMFAR	1350	210	9	280	1.4	
B-34	NNC-1※	NIMFAR	900	140	5	200	—	Ⓓ
B-35	DC-101β	DC	1150	120	9	230	6.2	
B-36	DC-1Z	DC	950	100	5	180	2.0	
B-37	DC-2※	DC	開発中				—	
B-38	MOS-9D※	CAESAR	1000	150	7	210	—	
B-39	MOS-11A	CAESAR	910	130	5	200	1.5	

▶エンジン

エンジンはどれでも使用可。パワーはエンジン出力で、これが高いほど移動能力も上がり、燃費が低いほど行動可能時間が長くなる。

コード	形式番号	メーカー	パワー	燃費	重量	値段	使用%
E-1	ED-250D	MERRIC	70	45	30	90	16.5
E-2	ED-275	MERRIC	80	80	45	85	5.1
E-3	ED-350	MERRIC	100	85	60	100	4.9
E-4	ED-400	MERRIC	125	70	50	135	6.7
E-5	ES-201	MERRIC	180	100	50	180	7.3
E-6	ES-301※	MERRIC	開発中				—
E-7	EX-909※	MERRIC	開発中				—
E-8	AVS-20C	ALPHA	60	45	20	90	11.1
E-9	AVS-30	ALPHA	80	70	25	115	2.7
E-10	AVS-40	ALPHA	100	90	25	125	22.4
E-11	AVC-9	ALPHA	120	115	100	75	1.4
E-12	AVC-11※	ALPHA	140	70	90	85	—
E-13	MC-1B※	LUNAR	105	80	30	130	—
E-14	MC-2B	LUNAR	130	85	50	140	2.7
E-15	MC-3	LUNAR	150	90	40	160	12.3

備考欄

備考の説明については以下のとおり。最初から装備しているものと同じ種類のパーツは装備できないので注意すること。

Ⓐ：移動係数を30%アップする特殊ホヴァーを最初から装備。また、脚部装甲が＋1強化されている。

Ⓑ：移動係数を30%アップする特殊ジェットローラーを最初から装備している。

Ⓒ：特殊テイルパーツ（近距離用武器としても使用可。命中率60。ダメージ5）を装備、これをバランサーとして使用し、武器回避率を30%アップしている。

Ⓓ：移動係数を25%アップする特殊レッグパーツを最初から装備している。

パーツ選択の基礎知識

●移動能力の高さを示す移動係数は、ボディ本体の重量＋装備したパーツの重量をエンジンパワーで割って出します。これは低いほど優秀で、より速く動けることを表します。移動係数は命中率や回避率にも影響を与えます。最終的な移動係数は、オプションパーツ、コンピュータ、チューンナップなどで修正されます。

●移動係数の修正で一番大きな影響を与えるのがコンピュータです。コンピュータの性能により、同じボディと同じエンジンでも最終的な移動係数は倍近い差になります。

●キックやパンチのダメージは、エンジンパワーとボディの重量によって決まります。おおまかな目安はエンジンパワーを40で割れば出ます。パンチのダメージはこれよりも小さく、命中率は70。キックのダメージはこれよりも大きく、命中率は50です。パンチブースター、トウスパイクのダメージの欄の＋とはそれぞれパンチとキックのダメージをそれだけ増すということです。

●禁止武器のダメージの欄に、数字が入っていないものは、命中すると装甲貫通判定なしで即座に効果が出るものを表します。

●オプションの効果説明のところの10%アップとは、もとが50なら55になるということで、10ポイントアップとは、もとが同じく50なら60になるということです。

●シールド類（ストライクシールド含む）はひとつしか持てません。

☆

☆

☆

☆

※マークは新製品。使用%は前回の大会でのもの。ーは1%以下、または新製品。

燃料タンク

容量を燃費で割ると、マシーンの行動時間が計算できる。燃料がきれると移動能力は極端におちるが、完全に止まるわけではなく、コンピュータの能力である程度動く。タンクのなかに入れる燃料は毎回試合前に無料で支給される。

コード	容 量	重 量	値 段	使用%
T-1	1000リッター	8	10	14.5
T-2	1500リッター	10	15	—
T-3	2000リッター	12	20	69.0
T-4	2500リッター	14	25	—
T-5	3000リッター	16	30	14.2
T-6	3500リッター	18	35	—
T-7	4000リッター	20	40	1.8
T-8	4500リッター	22	45	—
T-9	5000リッター	24	50	—

コンピュータ

パイロットの補助として使用する。マシーンのすべての能力に影響を与えている。とくに、燃料がきれたあとは、コンピュータの能力のみでマシーンを動かすことになる。重量は0として計算する。

コード	形式番号	メーカー	キャパシティ	値 段	使用%
C-1	LOC-56	LOCSMITH	15	25	22.3
C-2	LOC-77	LOCSMITH	29	55	12.2
C-3	SD-271B	SD/MARS	20	35	20.1
C-4	SD-371B	SD/MARS	24	45	15.1
C-5	SD-440	SD/MARS	40	85	6.7
C-6	SD-376	SD/VENUS	32	65	11.7
C-7	SD-568	SD/VENUS	52	110	1.7
C-8	PS-100	ALADDIN	48	100	3.1
C-9	PS-200	ALADDIN	60	120	7.5

通常武器

通常武器は、有効距離別に4種類に分類されており、距離があわないと使えない。ただし、近距離のときは、どのマシーンでもパンチやキックで攻撃できる。

近距離用武器

コード	名 称	命中率	ダメージ	重量	値段		使用%
W-1	トウスパイク	50	+3	6	25	足の先に刃をつけ、キックのダメージを大きくする	2.0
W-2	パンチブースター	70	+2	4	25	ナックルパートを強化し、パンチの威力を増す	6.8
W-3	ロングホーンII	70	5	10	30	マシーンの頭や肩につける攻撃用のとがったツノ	3.5
W-4	ブレードアーム	60	5	8	40	マシーンの外腕部に仕込まれた鎌のような刃	1.4
W-5	ドリルホーンII	70	7	12	50	ストレートなツノの先端がドリルになっている	5.0
W-6	メタルクロウII	80	3	3	10	手の甲の上からとびだすかぎツメ	22.3
W-7	テイルパーツ	45	8	20	30	近距離用の打撃兵器。当たれば効果大	2.1
W-8	ストライクシールド	55	5	12	45	装甲+1のシールド。打撃機構内蔵	4.9

中距離用武器

コード	名 称	命中率	ダメージ	重量	値段		使用%
W-11	ショートソード	70	3	11	35	コストの安い短めの剣。威力はそれほどない	4.1
W-12	マグネティックソード	65	5	12	65	特殊磁性体の働きにより、金属の結合をくずす剣	1.5
W-13	レーザーソード	65	7	10	85	レーザーをビーム状にたばねたソード	5.0
W-14	バトルアクス	60	8	35	50	やや長めの柄のついた両刃の斧。単純だが強力な武器	8.5
W-15	ウォーハンマー	50	10	50	45	通常武器では最大の威力をほこる、巨大なハンマー	3.3
W-16	モーニングスター	70	6	45	50	チェーンの先にスパイク付きの鉄球をつけた打撃武器	—
W-17	ライトセーバー	75	9	8	120	軍用の特殊武器。フォトンの集合体の変形という	6.2
W-18	チェーン&シックル	65(50)	4(6)	15	100	クサリ鎌。遠距離(性能はカッコ内)でも使用可	3.8
W-19	チェーン・ソード	60	10	25	80	高速回転するノコギリの歯を持つ剣	17.2

長距離用武器

コード	名 称	命中率	ダメージ	重量	値段		使用%
W-31	ライトニングウィップ	50	5	8	50	高圧線をたばね、磁力波によりダメージを与えるムチ	9.3
W-32	ジャベリン	50	4	16	40	特殊セラミック製の小型の槍で、扱いやすいのが特徴	2.0
W-33	スパイダーウェブ	50	2	13	25	ダメージの他に粘膜のネットで、敵の行動を遅くする	7.9
W-34	ロングランス	45	7	40	45	敵を貫くのが目的の、重いが、威力の大きい長槍	1.2
W-35	ハルバードII	45	10	40	55	柄の長いバトルアクス、これも最強の武器	6.3
W-36	レーザースピア	60	8	12	95	槍状に形成したレーザーソード	7.4

遠距離用武器

コード	名 称	命中率	ダメージ	重量	値段		使用%
W-41	クロスボウIII	45	4	25	50	スプリングによって小型の矢を射ち出す武器	—
W-42	シュリケンランチャー	50	2	20	50	小型のシュリケンを連射する特殊ショルダーパーツ	—
W-43	ハープーン	45	7	35	45	大砲のような筒から発射する、鎖のついた巨大なモリ	2.9
W-44	ワイヤ・スリング	50	6	10	70	ワイヤつきの小型鉄球を高速回転させ、打ち出す	8.6

▶禁止武器

非合法パーツ。この禁止武器が事前チェックで発見されると、没収されてしまう。中距離～遠距離で使用可。ハンドブラスター以外は、１度使ったらおしまい。使用条件はＰ187。

コード	名　称	命中率	ダメージ	重量	値段		没収率
P-1	ファイアボール	70	15	3	20	火炎を敵マシーンにぶつけ、大きなダメージを与える	42
P-2	フリーズフレーム	70	15	12	10	急速冷却剤を使って、敵マシーンのジョイントを破壊する	21
P-3	アシッドボール	70	－	10	10	酸性の溶液を散布する。損害は散布状況により一定しない	20
P-4	ソニックブーム	70	－	15	15	高周波により敵パイロットを失神させる特殊発信機	12
P-5	ハンドブラスター	80	8	40	40	命中率がよく、同じ戦いなら５ラウンド連続で使用できる	9
P-6	グレネードII	45	20	15	5	安くて破壊力の大きな手榴弾。命中率は低い	44
P-7	ＳＲミサイル	60	30	10	20	直接照準の短距離ミサイル(SHORT RANG MISSILE)	27
P-8	SRGミサイル	90	30	15	40	短距離誘導ミサイル(SHORT RANGE GUIDED MISSILE)	12
P-9	サイバー・カース	30	－	5	10	強力な磁界を発生し、コンピュータにダメージを与える	25

▶特殊オプション

ホヴァーはスプライト型、ジェットローラーはナイト型、レッグパーツはケンタウロス型の専用。すでに内蔵しているタイプのものは使用不可。その他はどれでも使える。

コード	名　称	重量	値段		使用%
S-1	シールド	20	15	セラミックと超合金の階層型タテ。これを持つと装甲が平均２ポイント上昇する	21.2
S-2	スモールシールド	10	10	ケプラー繊維とセラミックの軽量のタテ。これを持つと装甲が平均１ポイント上昇する	11.6
S-3	ホヴァーII※	3	30	スプライト型のみ。車輪と交換すると、移動能力がだいたい25%ほど上昇する	－
S-4	ジェットローラーII※	15	30	ナイト型のみ。足の先端にとりつけると、移動能力がだいたい25%上昇する	－
S-5	レッグパーツII	20	10	ケンタウロス型のみ。無限軌道と比べると、移動能力がだいたい20%ほど上昇する	32.0
S-6	リペアパーツ	2	25	修理器材と工具のセット。戦闘後の修理の効率を、およそ50%アップさせる	20.5
S-7	スコープ	5	20	特殊センサー。遠距離用武器の命中率を10ポイントほど上昇させる	5.1
S-8	ムサシ	0	60	コンピュータプログラム。キャパシティ10使用。武器威力20%上昇	4.4

ロボクラッシュ控え室 別室


▲埼玉県・神隆行（+10Cr.）1次突破おめでとう


▲愛知県・なをくん（D12503,20Cr.）とんでもねーボディ


▲東京都・拓弥秋（D12504,20Cr.）次回遅れないよーに


▲北海道・笹原ぱんだ（D12505,20Cr.）当然いるはずです！


▲北海道・V-MAX（D12506,20Cr.）おーい……



▲茨城県・山本純（D12507,20Cr.）ボツにめげず！



▲京都府・CAROL（D12508,20Cr.）予選落ちにめげず！


▲神奈川県・ハロルド・シャイ（D12509,20Cr.）ほのぼの



▲大阪府・青い天使（D12510,20Cr.）初参加、よろしく

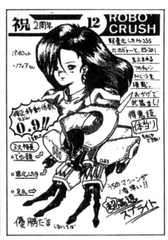


▲神奈川県・梨本武（D12511,20Cr.）コンテストもれ



▲埼玉県・赤青黄色（D12512,20Cr.）ホコリもすごそう…


▲東京都・猫山明（D12513,20Cr.）ごちゃごちゃ楽しい



▲静岡県・そひあ（D12514,20Cr.）確かに速いマシーン



▲千葉県・シンクタンク（+10Cr.）あ、このカードは……


▲埼玉県・松田英輔（+10Cr.）相変わらず無気味な……



▲大阪府・田村徹（D12515,20Cr.）こちらも初投稿



▲東京都・山之内一也（+10Cr.）確かにありそうで哀しい



▲埼玉県・池田秀弘（+10Cr.）絵もアイデアしだいです



▲千葉県・川村泰久（D12516,20Cr.）ねらってるなあ……



▲静岡県・Gradius（D12517,20Cr.）これも……



▲秋田県・伊多波広（+10Cr.）今回も、のようですね(笑)

※マークは新製品。没収数、使用%は前回の大会でのもの。専用パーツの使用率はそのタイプ内でのもの。

第1次予選通過者リスト

これが、激戦を勝ち抜きながら、惜しくも2次予選で破れ去った参加者のオーナーリストだ。この通過ではライセンス&クレジットは獲得できない。ペンネーム希望者は本名と一緒に応募用紙に書いておくこと。長いペンネームは省略した。住所の欄に都道府県名を書いてないものは不明扱い。

●北海道
T.トルー…
熾天使
阿部崇
井田晴生
宇藤誠朗
永井ひろ
岡部一樹
下田将人
鎌崎守
吉田邦臣
吉本拓巳
紅の貴公子
高橋望
高田智章
高野光則
佐々木保博
佐竹孝規
佐藤友康
山本プー君
鹿毛大育
柴田芳和
小野貴広
松本純一
森畑和也
須藤貴史
西村正秀
青条皇貴
石山徹
赤川尚行
川本英貴
善家宏光
長谷川博永
渡邊哲也
土井義和
藤野雅彦
畠山聡
木谷薫
野上竜治
野水健史
矢野忍
林靖
サスカッチ…
サスカッチ…
チーフ・バ…

●青森
鎌田玲
究極のGM
橋場孝良
工藤憲一
佐藤雅治
品木崇
林徹郎

●岩手
UR-BAN
鎌田徹
菊地智明
及川雄
佐藤浩
坂本啓一
萩田光晴

●宮城
D I Y
K・Y
RAIDEN
silpheed
silpheed 2
菊田純也
佐藤知容
小川浩典
植村勝智
菅原浩
菅野亮治
西谷真吾
斉藤文宏
千葉一平
村上広樹
池田俊太郎
片倉知博
堀内泰二
冒頓単子
矢幅貴史
鈴木勝司
ゾールド財団

●秋田
伊藤宏明
伊藤浩昭
今野貴規
佐々木聡
大空正和
八柳星輝
鈴木孝美

●山形
M.SAITO
石墨淳
脇田泰志
ポキール大王

●福島
及川智洋
五十嵐雄太郎
三宅智
志田馨
神村浩
石井勝也
有我修一
ナックファイブ

●茨城
D O N
S・I
ばすく・たか
横田淳
橋本直明
近征之
佐伯高光
砕連
坂巻操
笹川康弘
七鍵守護神
清水伯浩
斉藤浩延
川口祐司
中谷淳一
風間忠規
平影清
木村真人
スピード京

●栃木
M A D
くまさん
遠藤達也
高橋信輔
佐藤仁
坂元知文
芝宮正和
小瀧陽介
川上育志
川田賢一
船田波ノ助
太田晃司
大貫操
闘技作
本沢祥智
柳瀬篤

●群馬
MICKEY
S・P
永井義則
加部夫康
迦陵頻伽
関口雄二
橋本崇宏
金子真弓
金沢忍
山田健一
新井充
内田守
八百灘麻夜
富沢泰光
本多康彦
霧ヶ暮隼人

●埼玉
FRIGHT
H・K
T&A TEAM
いせんひろ…
うらさん
遠藤隆幸
花小金井月法
関孝一
経沢毅
広島新治
根本雄二
砂架月降星
山口勝幸
山崎康平
市川智也
小沢運昭
松本茂
上野豊
神隆行
瀬戸良男
星野昌幸
清水博
西村朋浩
青木正
千葉隆之
大橋一剛
大平毅
谷川和久
知久哲也
竹村雄一
坪木秀和
田中秀昭
内田晴佳
飯野光昭
富樫徹夫
木村幸宏
鈴木均
鈴木幸夫
A・ネロ
カバさん
チェスター
ハーゲン・…
ルパン三世

●千葉
ITARU
T・T
さいと
伊藤猛
円山浩
海老原洋
吉野泰弘
駒木義孝
広谷茂紀
江澤久
高須康寛
黒須孝二
榊原一郎
山口薫
山田真誠
師岡哲也
秋元秀行
小原賢一
小沼直久
小川一茂
小川光彦
森田剛夫
杉浦雅人
清原基至
青木孝士
斉藤秀樹
石崎義博
増田芳紀
太刀川英昭
大野幸夫
沢村渚
中嶋幸一
日向一晴
日暮誠一
斑々浴衣
風の旅人
片岡英剛
保坂弘道
蜂須賀勲
摩崎翔江
木下和也
与沢靖浩
落合誠一
アマテラス
エルリック
シンクタンク
チーム・K
ライアット

●東京
Alexios
CO-LUS3
Fickle
K・C・B
M A K I
N A T S
T・N
T・S・W
YAKUMO
樊雷武
ごりさん
すがわら…
とら
芦川博將
伊従耕一
宇田川淳
宇埜昌浩
永峯大
横山明生
加藤哲也
加藤徳昭
花田亮太
館邪珂湊
吉岡義広
久保田玲
橋本幸雄
橋本仁
狂聖堕
近藤鉄也
金井英之
金子敬
金子正文
原田政人
五菱重工
広木源喜
高橋悟
佐々木伸治
佐藤正太郎
佐藤忠
佐藤敦
坂本良輔3
三浦邦男
三浦洋一
三神リョウ
山口プレス
山辺拓也
山本暁
山本充
志田健二
邪統院…
小山剛
小野勤
松坂直巳
松田宣人
植村之英
人形使い
深井善朗
清水直起
斉藤永純
斉藤壮良
石川大和
川隅重樹
川口浩司
川田学
浅野岳彦
早川武宏
相沢秀則
増田和光
大井眞司
大戸健
大谷哲也
大知村彰
大迫直樹
谷川明広
塚越丘
渡辺正人
天野聡士
湯浅真彦
動屍体始末…
柏倉博幸
畠田忠明
飯島進
飛田一郎
百鬼夜行
穂積洋
芳賀浩
本島晋
麻野裕
無月龍
木村浩一
柳瀬巧
有賀健一
流
和田久雄
スヴェム…
チャールズ…
バスタード…

●神奈川
D.SLAYER
M R N
MWMNB
O K A
T
TETSUZI
Y o u
Y・A
これえだ真
たまねぎ
のぢ
びっくりは…
阿部雄飛
井上晃児
永井俊輔
浦谷広行
加来晋治郎
家田康弘
肝付兼人
岩掘誠
菊池大輔
近藤雄司
金子圭介
公文章雄
工藤光平
高橋貴宏
高木洋之
佐々木淳成
佐藤美輝
斎藤剛雄
三浦健治
山元正宏
山際哲雄
山崎純一
市野隆康
市野隆康
糸井武蔵
児玉孝一
鹿島伸一
柴田貴之
出縄達之
小河秀典
庄司祐輔
上村豊
親里厚
新井一雄
神威
菅野彰
瀬戸忠洋
清水誠
西山剛
斉藤徹
石井謙一
仙田義之
川本聖郎
浅田剛
倉田仁
大久保貴永
智仁
中野敬晴
潮光治
長田裕志
津久井宣嘉
塚田和久
渡辺健一
渡辺正樹
島谷圭一
萩原毅
飯吉功一
片羽…
北村孝和
北爪隆
林直樹
鈴木高雄
鈴木哲也
バホバホ

●山梨
A・K・D
邪虎丸王
清水聡

●長野
J・R
K・K
一ノ瀬悟
華神人
渡辺裕士
飯嶋淳
福島敦
柳沢浩

●新潟
K.KITAZAWA
Skallda
江口信明
佐藤正明
佐藤哲
斎藤啓介
山本直之
焼魚定食
織田崇彦
長野和夫
渡辺匠
藤田彰夫
内山公久
白川慎一郎
品田肇
平田淳一
ミラクル.K

●富山
D・D
T-TA
横崎由勝
岩田圭輔
近藤晃弘
広川透
山口則昭
山田学
松浦正尚
松本直樹
川岸秀一朗
大門正勝
谷井和広
服田和雄

●石川
砂川超輝
村本充
大石亮
渡邊英次
徳ToMo

●福井
加藤智士
青木大輔
飯諏敏和
木谷浩二
鈴木康之

●岐阜
SHEEP
井上至
井澤賞資
岩崎光芳
後藤育也
広瀬清美
若山誠
松浦尚志
西川智志
西川智志
長澤栄三
田中学
田中裕之
堀太一
無一門
パンプキン

●静岡
A太郎
H A L
YOSHI
なばる
伊澤一嘉
加賀美幸央
加藤宗
久保英紀
栗田晃伸
鍵和田文孝
佐々木幸一
山口暁洋
山口大介
山本治規
山本昇
柴崎和之
若生富士男
松本慎平
森本巨人
赤堀純也
増田正樹
大窪昌浩
藤原康弘
飯尾健吾
平井貴之
牧野孝道
カイ.ハンセン
フレア=ホ…

●愛知
A m i
FERIOUS
H I R O
K・M
K U R E
R・M
R I O
安井一三
伊藤宏典
磯村康
浦川高史郎
遠藤徹
遠藤篤嗣
遠藤篤嗣
横井俊員
横地雄三
岡戸寿彦
下村保
加藤透
吉岡治
宮島智宏
橋立高光
今吉和也
今枝和明
今枝和明
山田雅巳
鹿子真一
疾風夜叉
篠原泰之
小林清一
小林良平
松尾徹
諏訪昌宏
神谷尚幸
西尾有司
村上廣哲
大橋俊紀
長坂克久
田中希義
田中信吾
藤原裕也
藤野俊治
入江広和
飛鷹
舞合舞
木森竜也
鈴木博士
和田博志
エルデガイン
ポキール手島
リュート

●三重
しょう・拓
沖塚憲一
家田遼市
五十嵐♪にゃあ
坂上広和
山本充広
松井博幸
真田篤史
先崎彰洋
東出真吾
藤田勝行
萩田仁
木田卓也
緑化戦線
ファルコン
ファルコン

●滋賀
吉田繁紀
狩野勝
新選組
大部貴史
アルバート

●京都
MIZUKI
MIZUKI
T
T・T・C
あるまじろう
塩崎朗
横田敏功
菊池晃大
元山敬介
小丸泰弘
小西忍
松村剛
沼田勝
上村司
須賀厚史
水江直基
西川裕之
西川裕之
石崎博之
石田雅紀
増田健児
足田知行
太田正浩
田中啓太
渡辺尚武
内野茂雄
夜叉王
シルカ

●大阪
F・A・M
M・M
Z X Y
ぽとるいんぷ
阿部道一
井上直哉
井沢一貴
英児君
鎌
丸井新吾
岩佐聖魔神
吉岡良祐
吉田靖司
江口斉克
桜井孝二
児玉太津男
邪至茂樹
秋山孝
小川三志郎
小林健太郎
小林正明
松本尚也
植田光一
深尾信
西盛太郎
西田薫
石橋秀樹
川崎史裕
川上賢一郎
泉丘零人
大橋広佳
大野和幸
谷口淳一
谷口太一郎
中村一郎
中野和人
猪子明宏
田中悦也
田中俊弘
田中仁
土井一幸
東郷禎史
柏木慧
白夜
飛脚
浜田勇
武野健一
平野義則
本田憲啓
魔術戦士
野口隆
予選落ち
養松俊男
ソロモン
ペギー

●兵庫
Fotdog…
M I Z O
一色賢司
延命寺敏
延命寺敏
河村政史
吉崎健
宮川純雄
荒西克行
高橋弘和
高山隆
山田暁
松浦康夫
松本彰一
森木一高
森木一高
西岡貴之
石田卓也
前田茂利
騒々主
大浦久明
中川哲男
中村幸一
田岡護
東脇正文
藤田健児
八上巧和
美樹腐吐死
浜口昌士
福地正明
平尾直樹
木内祐輔
マーティ

●奈良
GHOUL
岡部幸二
菊池桃太郎
貴田耕司
高橋宏
勝間洋武
城本友希
西川智志
西田安博
中谷哲也
佃聡
田中健一
北賢二

●和歌山
Moon.2
Moss.3
S O !
玉井剛
広瀬誠
前田利人
竹村明展
島津英一郎
湯原啓吾
無宇
脇口康弘
スーロー
タージオン
濱口聡

●島根
加納清彦
金山真也
斉藤誠
曽田和宏
服部大助
本田昌司
礼乃
アポート・モル

●岡山
楢崎陽
安江秀国
間野卓爾
原田和弘
朝崎暢彦
不知火影
平田明大
片山顕正

●広島
HIROすべ…
かじゃらそう
沖田宗久
光翔
山田和孝
小宮一慎
小原徹
松本隆志
上田裕樹
新谷正男
新谷範夫
正岡貴宏
川上真治
浅枝諭
大井康史
辻田晴久
尾崎道
平山敬幸
平本健一

●山口
K・N
桂靖
高山道広
小原健司
小松隆憲
松永孝典
松浦晃
杉浦聡
滝野頼光
中川勉
天土智雄

●徳島
寺西知之
南裕司
福岡一

●香川
小谷嘉則
酔伯
菅秀哉
アンドロココ
クリス君

●愛媛
なをくん
伊藤孝晃
井上忠明
山田英典
植野哲彦
長井淳
徳田光造
如月克弥

●高知
久家崇徳
中村翼
中島重雄
中平智也
土居真人
徳平高久
野村明広
和田鉄也
和田隆文B

●福岡
KINOKA
P・I・P
井上計一
稲垣晋也
岡田慶輔
下村義宏
宮原幹栄
橋口周司
原恭一郎
山口博之
山田英徳
山本信一郎
市村政男
室井芳隆
酒井基樹
松尾剛史
正人
赤星憲一
草場勝也
中原寛勝
中山真治
田中琢磨
渡辺伸彦
藤井雷太
藤原俊介
藤川裕一
馬場進
服部拓雄
末次健太郎
ガーウェイン

●佐賀
永江幹伸
石井啓史
石丸善久

●長崎
MEPHIUS
ろんでにす
寺尾幸治
中西澄
波沢ちなつ
風流
ヤゼッピー

●熊本
M・T・W
榎並敏行
花岡政文
岩切博
勝木隆弘
陣内公一
渡邊秀樹
藤本守
馬見塚尚志
木下貴光
矢寺和人
脇坂詩子
アンギラス
カルバン

●大分
PENTA
宮原雅範
八菱重工
平野徹
牧徹
本庄勝人
立橋守
ルゾオー

●宮崎
J.B.HAROLD
ゴマちゃん
坂本大司
坂本大司
小島伸貴

●鹿児島
丸井智之
後藤勇
竹原純
庭田敏治

●沖縄
シオン

●不明
じゅんちゃん
古橋隆弘
溝口慶太
荒井仁
高峯英喜
小須田崇
杉山武志
斉木文博
馬淵彰三
尾形孝幸
望月雅志
劃偖

ロボクラッシュ公報

1. ロボクラッシュとは

ロボクラッシュは読者の参加によって行われる誌上ゲームです。ルールにしたがってマシーンをつくり作戦を決定し、応募用紙に書きこみ188ページの応募先に送るだけでロボクラッシュには参加できます。

その処理はコンピュータで行い、1次予選通過者とトーナメント進出者、トーナメントの結果は2カ月後に誌面で発表します。

2. 第12回大会の報告

ロボクラッシュもついに2周年。その記念すべき大会ですが、残念ながらついに参加者が1万人を割ってしまいました。その対策というわけではないのですが、今回から1次予選の通過がしやすくなっています。また、レギュレーションにも一部変更が加えられ、パーツのバリエーションも多くなって、今後のシェア争いが楽しみになってきました。

では､恒例のパーツシェア分析です。

ボディタイプ別のシェアは、スプライト35.5%、ナイト44.6%、ケンタウロス19.9%でした。ケンタウロスの減少が目につくところです。またボディシェアでも、ケンタウロスはやっと5位に入っているだけです。

武器は例によって新製品が好調。チェーン・ソードが2位に入っています。

エンジンではかつての人気製品のMC-1やAVS-20Cなどが新製品にシェアを食われています。

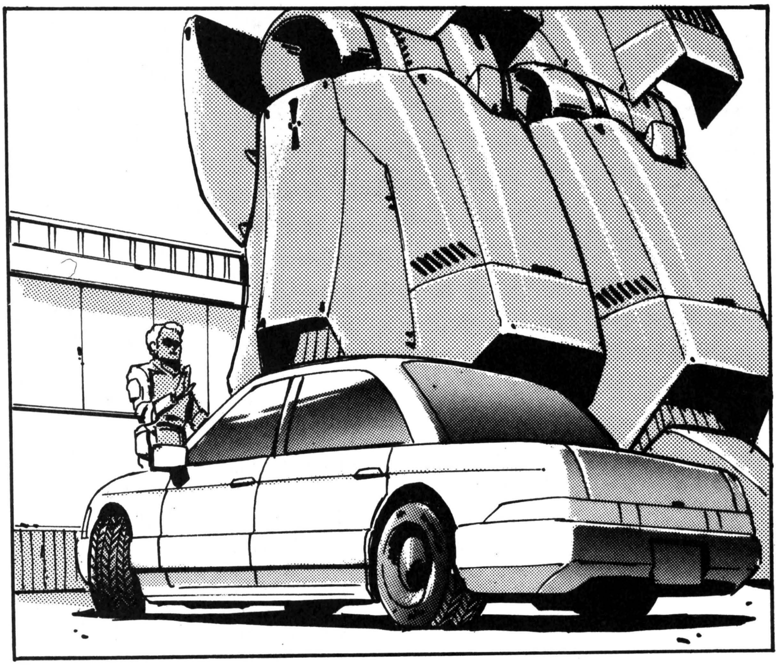
禁止武器は推定1100個が持ちこまれ、ほぼ20%が没収されています。

修正前の移動係数の全平均は7.1。バトルロイヤルの平均試合時間は25分、決勝トーナメントでは16.5分でした。

3. 第13回ロボクラッシュ大会

ひき続き、第13回ロボクラッシュ地球大会の開催を発表します。

大会のシステムはいままでと同じです。1次予選は、1グループ15~20台ほどのマシーンがランダムに選ばれてバトルロイヤルを行い、勝ち残った上位2台の約1000台ほどが2次予選に進出します。この2次予選ではバトルロイヤルの第1位が勝ち残りを認められ、決勝トーナメントに進出できます。



また、バトルロイヤルでは勝ち抜いたマシーン以外にもチャンスがあります。バトルロイヤルで活躍しながら敗退したマシーン、つまり撃破数の多いマシーンのなかから、1次2次ともに、特別に数台が選抜されてつぎへ進めるのです。

決勝トーナメントは､128台のマシーンが1対1の対決で7回戦まで行います。決勝戦で勝ったマシーンが今回の優勝者となるのです。

4. ライセンスコードとボーナス

優勝	150クレジット
2位	100クレジット
3位	60クレジット
予選通過	30クレジット
投稿など	10~20クレジット

ロボクラッシュ大会で決勝トーナメントに進出するか、あるいは投稿などで大会に貢献した参加者にはライセンスコードとボーナスクレジットが与えられます。その参加者は、次回からライセンスコードを応募用紙に記入すれば､基本の500クレジット＋ボーナスクレジットの金額を使って、自分のマシーンをつくることができます。つまり、3位に入賞すれば、つぎから560クレジットまで使えるのです。また、このボーナスは積算されていきます。したがって優勝1度、準優勝を1度したパイロットは750クレジットを使ってマシーンをつくれるのです。

このボーナスはパイロットの成績として記録されるものです。したがって、名前のちがうパイロットではライセンス、ボーナスクレジットは使用できません。また、ライセンスは一度与えられれば、それ以降の大会のたび、何度でも使えます。ただし、1回の大会に同じライセンスコードで参加できるのは1台だけです。同じライセンスコードとパイロット名で複数参加させた場合は失格になります。悪質な場合はライセンスが無効になります。

投稿によってライセンスを獲得した場合は、任意に希望するパイロットにボーナスクレジットを追加することができます。

一度登録したパイロット名は変更できませんが、名前を忘れたなど、何か事情があればパイロット名を変更してもかまいません。

5. パイロットとマシーン

ロボクラッシュ大会は安全対策がいきとどいているので、めったに死者はでません(負傷者はでますが)。したがって途中で負けたパイロットも、死んだわけではないので、次回の大会にエントリーすることができます。

しかしマシーンのほうは、１回の大会が終わるころには、みんな破壊されるかボロボロになっています。そのため次回の大会では、また新しいマシーンをつくらなくてはなりません。そのときは前回搭乗したのとはちがうタイプのマシーンを使ってもかまいません。

なお、マシーンに搭載できるのは通常武器が４種類まで、禁止武器が６つまで、そしてオプションパーツは４種類までです。

6．作戦計画

ここで作戦計画の基本的な考え方を説明しておきましょう。

まずバトルロイヤルは、大乱戦になるので、距離はあまり意味がありません。パイロットは武器の使える位置にいる敵を攻撃するのです。

最初の〝攻撃の％〟は、その条件のときに敵をどのくらいの確率で攻撃するか、ということです。しかしバトルロイヤルでは、敵を攻撃すると反撃をうける可能性もあります。攻撃しないときは防御態勢をとっています。

トーナメントは１対１の戦いなので、作戦はバトルロイヤルとまったく異なります。最初の〝行動パターン〟の４項目は、どれくらいの確率でどの行動をするかということです。それぞれの項目は１～97のあいだで記入し、４項目の合計は、必ず100にしてください。移動は、自分の望む距離に近づくように移動し、攻撃は相手に攻撃をしかけます。希望距離にいるときに移動になったときは攻撃を行い、使用できる武器がないときに攻撃となったときは移動を行いますが、効果は半減します。狙いは攻撃のときに自分の命中率を上げ、防御は相手の命中率を下げます。

つぎの〝距離〟は、マシーンの望む距離です。希望する距離の欄にひとつだけ○をつけてください。

最後の〝攻撃目標〟は、バトルロイヤル、トーナメント共通のものです。相手のマシーンのどの部分を狙うかを、各項目は10～40、合計で100になるように記入してください。

7．チューンナップ

ロボクラッシュのマシーンは、以下の項目についてチューンナップをすることができます。チューンナップ費用と内容は、どのマシーンが行ってもみんな同じです。

ボデイの軽量化
エンジンのパワーアップ
装甲の強化
武器命中率の上昇

どのチューンナップも、基本コストは20クレジットです。これによる性能の上昇は、およそ10％アップです。

希望するならひとつの項目には、最高50クレジットまで使うことができます。多く使った分だけ、そのマシーンの能力は上昇します。

またチューンナップは、最低で１クレジットから可能です。ただし基本コストに達しない金額でのチューンナップは、必ずしも効果が上がるとはかぎりません。

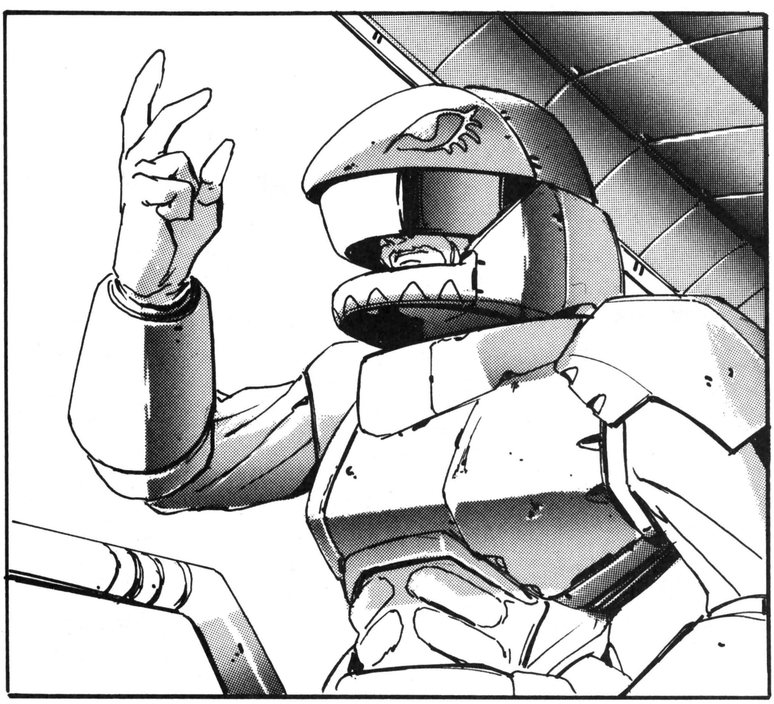
マシーンをチューンナップする人は、記入用紙の右上に各チューンナップの項目ごとの金額を書きこみ、その合計額を左下のチューンナップ費用の欄に書いてください。費用を総合計するときに、チューンナップの分を忘れないようにしてください。

8．禁止武器の使用

禁止武器の使用条件は、それぞれの武器の最後の欄に、以下の条件からひとつを選んで、その番号を書き込んでください。番号の記入がない場合は、禁止武器は使用されないままになります。

1. １次バトルロイヤルで自分のダメージが50％を越えたら使用する
2. １次バトルロイヤルで半分の敵がいなくなったら使用する
3. １次バトルロイヤルで敵があと２台になったら使用する
4. ２次バトルロイヤルで自分のダメージが50％を越えたら使用する
5. ２次バトルロイヤルで半分の敵がいなくなったら使用する
6. ２次バトルロイヤルで最後の１台に使用する
7. トーナメントで自分のダメージが25％を越えたら使用する
8. トーナメントで自分のダメージが50％を越えたら使用する
9. トーナメントで自分のダメージが75％を越えたら使用する

指定の条件にならずに、使われなかった禁止武器はつぎの戦闘に持ちこされます。１次バトルロイヤルで使用と指定して、使用されなかったものは、２次で同条件のときに使用されます。そこでも使用されずにトーナメントまで持ちこされたものは、７の条件で使用されます。



応募用紙の書き方と記入例

ロボクラッシュに参加するには、応募用紙を切り取るか、またはコピーを取って、用紙の右上に応募券を必ず貼ってください。応募券(コピー不可)はこの下にあります。

まず参加者IDの各項目をきちんと書いてください。パイロットの性別を指定したい人は、名前のうしろのあたりにメモしておいてください。

発注書にはパーツのコード番号と形式名、それに重量・値段をきちんと記入してください。それから重量と値段の合計を計算するのも忘れずに。

ボディ、エンジン、燃料タンク、コンピュータは各1種類、通常武器は4種類、禁止武器は6つ、オプションは4種類まで搭載できます。そしてボディとコンピュータ以外のパーツの重量を合計して、それがボディの搭載量を越えないようにしてください。

チューンナップはクレジットの制限には関係しますが、ボディの搭載量には関係ありません。チューンナップをした人は、各項目ごとの費用を右上の欄に書き、その費用の合計を左下の欄に入れて、費用の計算をするときに忘れないようにしてください。

一般の人が使えるのは500クレジットまでです。しかし以前にライセンスをもらった人は、獲得したボーナスクレジット分も使うことができます。その場合は自分のライセンスコードをライセンスの欄に書いてください。忘れると金額超過で失格になります。

作戦計画の内容は186〜187ページに説明してあります。したがってここでは記入された数字の確認をしましょう。

バトルロイヤルの作戦の〝攻撃の%〟は、10〜100の数字を入れます。

トーナメントの作戦の〝行動パターン〟は1〜97の数値で、4項目の合計は必ず100にしてください。〝距離〟にはひとつだけ○をつけてください。〝攻撃目標〟はバトルロイヤル、トーナメント共通のものです。各項目は10〜40、合計は100にしてください。

応募用紙の宛て先は、

〒102 千代田区九段南4−7−16
市ヶ谷KTビル　コンプティーク編集部『ロボクラッシュ』応募係

今回の締め切りは、**6月18日**の消印までが有効です。

マシーンの発注書

	コード番号	形式番号	重量	値段
ボディ	B-11	H-11		180

	コード番号	形式番号	重量	値段
エンジン	E-2	ED-275	45	85

	コード番号	容量	重量	値段
燃料タンク	T-1	1000リッター	8	10

	コード番号	形式番号	重量	値段
コンピュータ	C-1	LOC-56		25

	コード番号	名称	重量	値段
通常武器	W-31	ライトニングウィップ	8	50
	W-42	シュリケンランチャー	20	50

	コード番号	名称	重量	値段	条件
禁止武器	P-1	アシッドボール	3	20	1
	P-1	アシッドボール	3	20	5

	コード番号	名称	重量	値段
オプション	S-7	スコープ	5	20

チューンナップ費用		40
総合計	92	500

チューンナップ (1〜50)

種類	費用
ボディ軽量化	10
エンジンパワーアップ	10
装甲強化	20
武器命中率上昇	

作戦計画

バトルロイヤルの作戦 (10〜100)

残りの敵の台数	攻撃の%
最後の1台	100
25%以下	90
50%以下	70
75%以下	30
76%以上	10
ダメージのひどい敵	100
エネルギー切れの敵	100

トーナメントの作戦 (1〜97)

行動パターン	ポイント
移動	30
狙い	15
攻撃	35
防御	20

距離	○をつける
遠距離	○
長距離	
中距離	
近距離	

攻撃目標 (10〜40)

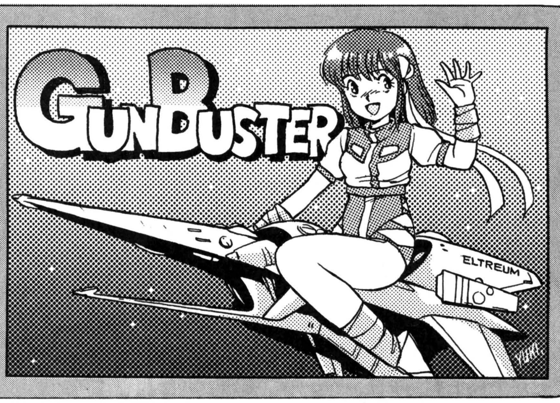
攻撃目標	パーセンテージ	効果
頭	20	コンピュータ損傷
腕	20	武器命中率ダウン
胴体	20	エンジンパワーダウン
移動システム	40	移動力ダウン

結果郵送ただいま準備中!

ご要望にお応えしてついにスタートした『トップ』の有料結果郵送。申し込まれた方には、これから順次受付番号を、8月号発売までには郵送する予定です。

とはいえまったく新しい試みであるため、どんなことになるか、こわいところ。いろいろ不手際も起こるかもしれませんが、がんばっていきたいと思ってます。

また、ロボクラッシュで開催して好評だった誌上コンテスト、トップでも近々ベストカップルコンテストを行いますので、こちらもよろしく。



イラスト/ふじたゆきひさ

ロボクラッシュ
応募券⑦

ロボクラッシュ応募用紙

応募券を貼ってください

参加者ID

応募者名	住所	年齢	※この欄には何も書かないでください

パイロット名	マシーン名称	ライセンスコード

マシーンの発注書

ボディ	コード番号	形式番号	重量	値段	
エンジン	コード番号	形式番号	重量	値段	
燃料タンク	コード番号	容量	重量	値段	
コンピュータ	コード番号	形式番号	重量	値段	
通常武器	コード番号	名称	重量	値段	
禁止武器	コード番号	名称	重量	値段	条件
オプション	コード番号	名称	重量	値段	

チューンナップ費用	

総合計		

チューンナップ （1〜50）

種類	費用
ボディ軽量化	
エンジンパワーアップ	
装甲強化	
武器命中率上昇	

作戦計画

バトルロイヤルの作戦 （10〜100）

残りの敵の台数	攻撃の%
最後の1台	
25%以下	
50%以下	
75%以下	
76%以上	
ダメージのひどい敵	
エネルギー切れの敵	

トーナメントの作戦 （1〜97）

行動パターン	ポイント
移動	
狙い	
攻撃	
防御	

距離	○をつける
遠距離	
長距離	
中距離	
近距離	

攻撃目標 （10〜40）

攻撃目標	パーセンテージ	効果
頭		コンピュータ損傷
腕		武器命中率ダウン
胴体		エンジンパワーダウン
移動システム		移動力ダウン

シミュレーションゲーム ささにしき



タイトル大募集

このSLGのページのタイトルは、毎月読者から送られてきたものから選んでつけてます。さあ、来月のタイトルを考えるのはキミだ！　というわけで、SLGタイトル係まで。

ミニ特集：『天下統一』必勝講座

さて、今回は『天下統一』必勝講座と題して、戦国の世を勝ち抜くための心得をいくつか語ってみたい。

まず、このSLGの基本的な特徴については、これまでに本誌でもたびたび触れているので、省(はぶ)くとして、ここでは次の言葉を肝に銘じてもらいたい。

■敵を知り、おのれを知れば百戦危うからず

要はこれだけ。現在『天下統一』をプレイしている人は、自分が担当している大名家の長所・短所をもう一度考えてみよう。

たとえば、上総の里見家の例でいえば、始めは可もなく不可もない豪族からの出発。配下の武将の能力も、並といったところ。

とはいえ、この大名には地勢的に、大きなメリットがある。境を接する国は、下総1国のみと、非常に恵まれた立場にある。序盤からの立ちあがりが容易な大名のひとつ。九州の薩摩と並んで守りやすい国の典型といえる（図1参照）。なお、薩摩は上総よりさらに武将の能力が高いということでメリットが大きい。長所・短所の“短”が少ない初心者向きの国といえるだろう。

いっぽう、図2の北近江・浅井の場合は、これよりは深刻。接している国数の多さもさることながら、問題は国

図1：守りやすい国

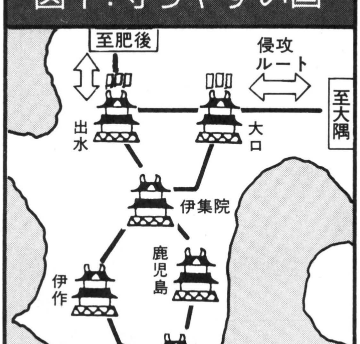


図2：守りにくい国

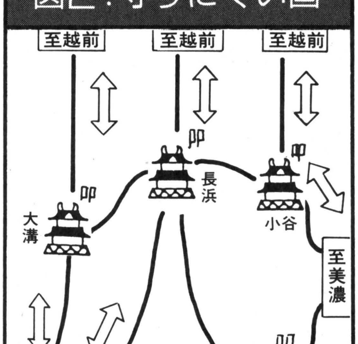
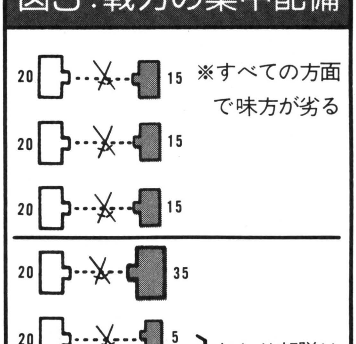


図3：戦力の集中配備



 イラスト/盛本康成、渡辺天留子

内の独立勢力が強力であること。しかも、始めから50%以上の支配率を維持しているので、敵は団結して小谷の城へ押し寄せてくる。唯一の頼みの綱は、小谷の城が堅城であること。序盤はこの城に拠って、粘り強い戦いが要求される。

「もう少し詳しく分析するめやすがほしい」、という人には、天・地・人の3つの基準で考えてみることをおススメしよう。

　この方法に従うと——。

「天」とは、ゲーム開始時に天から与えられた（!?）絶対的な条件を表す。小大名からのスタートか、豪族からのスタートか、国内の独立勢力の強弱など。

「地」とは文字通り、地勢的な条件を表す。先の例の上総などは、この点に恵まれた国であるといえる。

「人」とは配下となる武将の能力を表す。『天下統一』では、国によって地方によって、登場武将の数・能力にいちじるしい偏(かたよ)りが見られる。尾張・織田などは、この点大変に恵まれている。反対に、山陰の諸大名は、厳しい条件におかれている。

　以上の基準にすべてパスした大名家がAクラス。初心者が安心して（!?）プレイできる大名といえるだろう。

　上達するにつれ、このうちのどれかを脱落させた大名を担当すべし。

　合戦とて同様である。ただ平押しに押して勝ち負けを繰り返しているのでは、敵を知りおのれを知ったことにはならない。敵が弱将ぞろいで、兵力も味方より劣っているなんていう状況のときならまだしも、かりにその反対であるときはどうするか？

　そこで自軍の状況を振り返ってみるのである。たとえば、戦力の集中配備。図3では、ほかの部隊は、なるべく敵から遠ざけて配備、集中配備された部隊の打撃力にすべてを賭ける。一例をあげれば、上野・山内家を担当した際、この戦術に従って、（当時、山内では最強であった）長野業正に兵力の過半数を与え、武田信玄の侵攻を撃退したことがある。

　与えられた条件をどうすれば最大限に活用し、天下統一への原動力とすることができるか？　戦略を練り、戦術を考える醍醐味。このSLGが本格派といわれる由縁である。

　というわけで、準備万端怠(おこた)りなく、戦国の風雲を乗り切ってほしい。

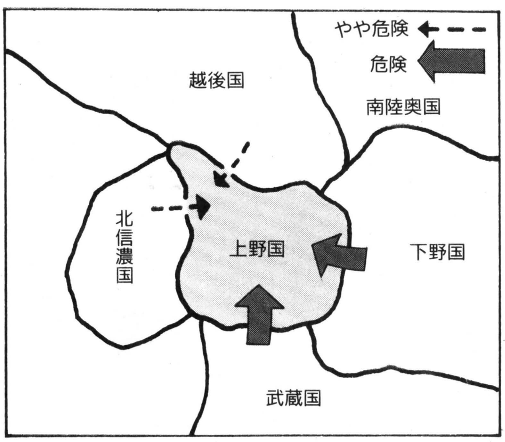
（ご存じ七星剣）

天下統一Q&A

Q 我が家は近畿を中心として勢力を伸ばしている戦国大名ですが、先日、島津に率いられた九州の強兵が攻め寄せてくるとのウワサを聞き対策に苦慮しています。我が家の武将の軍事能力は8が最高、4～5が普通です。

A 近畿一帯を押さえているのなら、他国より余分に鉄砲が手にはいるはずです。有力武将に集中して配備しましょう。軟弱者でも近代装備をほどこせば、最強の軍隊に生まれ変わることができるのです。

隣国のお家事情に精通すべし（例：上野国からみた情勢）



●越後国
上杉謙信の統一後、南下の危険、やや大。なお、謙信の能力から考えて統一は比較的迅速に行われるだろう

●南陸奥国
独立勢力が強く、城は堅い。統一勢力が現れるのは困難だろう。脅威は少ないと考えてもいい

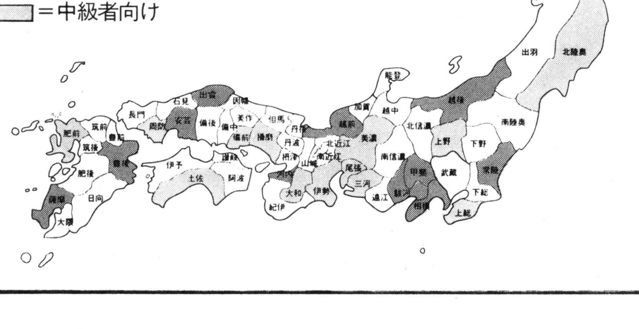
●北信濃国
自力での統一は困難ながら、甲斐・武田がこの国を平定後、攻めこむ危険性大。もっとも注意を要する

●武蔵国
自力での統一は困難。ただし、北条氏がこの国を経由して攻めこむ可能性あり。ただし、侵攻は遅い

●下野国
ここも統一勢力の出現は困難。ただし常陸・佐竹がこの国を経由して攻め寄せてくるおそれが大きい

天下統一おススメ国マップ

■＝初級者向け
□＝中級者向け



今月の一等賞は高野直なりなり～

今月、タイトル命名者は、〝ささにしき〟の高野直。いったい何を考えているのかわからない立派な男だ。触ると噛みつくので要注意ね！

SLG時評

さて、と。今月は、始めに、すでに話題沸騰の感がある『ポピュラス』について。本誌でも他誌との間で通信対戦をやってみたりして、このゲームのファンは多い。で、具体的にどこいら辺がおもしろいのか、その理由を考えてみた。まず、このゲームのミソは「天地創造」をテーマにしているとはいえ、敵対する種族に対しては「天地崩壊(!?)」のゲームであること。

プレイしてみた限りでは、平地をつくって種族を増やすことよりは、むしろどうすれば、敵種族の成長を押さえることができるかに比重がかかっているように思える。しみじみこつこつ建設を行っているだけでは、敵の神様に地震を起こされ、洪水を起こされ、あげくの果てにナイトなる、はた迷惑な“破壊の使者”を遣わされたりして勝つことができない。

で、こちらも負けずに、いろいろな策謀を巡らして敵の領域を破壊していくわけ。この破壊の方法が作戦によって、人の性格によって様々であるところがおもしろい。たとえば「泣くまで待とう」のタイプであったら、比較的、建設にかける割合を多くして力を貯めたあげく“洪水”を起こすことを考えるだろうし、より性格の悪い（!?）人は、敵のシンボルの周りに“底無し沼”をつくって、シンボルの周りに集まろうとする敵を次々葬ってはニンマリ。ナイトを送りこむのも人気のある戦法。「“底無し沼”に比べると嫌味のない（!?）爽やかな戦いぶり」と秋葉原助手はいっていたが、どうだろうか。

まあ、自分が神になって、敵種族の絶滅をはかる――なんて発想は、我々日本人の間ではおいそれとは生まれないと思う。だいたい日本人はそんな物騒な神様とは縁がなかったのだから。

続いては光栄の『大航海時代』。これまでの光栄歴史シリーズとは異なるコンセプトのSLGとのこと。背景となる時代は、16世紀。ヴァスコ・ダ・ガマのインド周航など、地理上の発見が相次いだ時代である。プレイヤーは、ポルトガル・リスボンに住む16歳の少年になって、失われた家の名誉を回復しなければならない。

そのためには、商船に乗って、交易により財を成す。まず、1隻の小型商船に乗りこんで、各地の特産品を売り買いして、たとえばリスボンで金20で仕入れた砂糖をナポリで40で売るといったように、その差額で儲けるわけだ。その間、船を買い換えたり、仲間を募ったり、商人や王様からの“頼みごと”をクリアして名声を高めていかなければならない。

わたしがこのSLGをプレイしてみて、とくに気に入ったシステムというのが、次第に商船隊を大きくしていくに従って、ふたつの道が開けてくるということ。ひとつは、遠洋航海を行ったりして引き続き大商人としての道を歩む。

もうひとつは、戦闘艦をそろえて、ライバル国（スペイン・イスラム）の船団を襲う海賊としての道。当時、敵の船団に対する海賊行為は名誉とされたから、この道でも名声があがり、王様より爵位を授けられる。まあ、いずれにせよ、9段階ある爵位の最上位をめざし冒険に励む“立身出世”SLGであるわけだ。

以前、本誌で紹介したマイクロプローズの『パイレーツ』とほぼ同じ発想にたつSLGといえるが、スケールについてはこちらのほうがはるかに大きい。今月のおススメNO 1である。

秘密の図書館

「座右の銘」という言葉がある。つねに自分の側において戒めとする、ことわざや格言のことだが、今月紹介するのは「中国古典一日一言」（守屋洋著・PHP文庫）。一日一言というタイトルがなかなか凄いのだ。始めはあの有名な〝一日一善〟を思いだして手を引っこめかけたが、思い直した次第である。開いてみれば、まあ、一種の格言カレンダーのようなもので、ランダムに開いてみれば9月23日の言葉は「喜怒を色に形さず――喜怒不形於色」。出典は三国志である。要するに、人の上に立つ者は劉備玄徳のように喜怒哀楽を表に出さず、つねに謙虚でなければいけないというもの。

もうひとつ例をあげれば2月23日の言葉は、「用兵の道は心を攻めるを上となす――用兵之道、攻心為上」これは、孔明の南蛮征伐のおりに、のちに「泣いて馬謖を斬る」で有名な馬謖が献策したという。「それ用兵の道は、心を攻むるを上となし、城を攻むるを下となす。心を戦わせるを上となし、兵を戦わせるを下となす。願わくは公、その心を服せんのみ」が原典である。

始めは〝秀吉に見られる人材管理術〟といったサラリーマン読物かと思っていたが、さにあらず。ひとつの格言につき一頁で収められている記述は平易で、もっと一般的。三国志や史記を出典とした格言には、作中のエピソードが簡潔に書かれてあるのがうれしい。PHPという出版社の性格上、たぶんこの本を読む人はオジサンが中心となるだろうが、彼らだけの独占にしておくのはもったいない気がする。手持ち無沙汰のときに何気なく好きなページから開いてみたり、通学の電車の中で眺めるのにふさわしい一冊。

お茶の水だよ 合戦物語

今月はイロハの"イ"ということで厳島(いつくしま)合戦の登場だ！

■厳島合戦（弘治元年　1555年）

少数の兵をもって多数の兵を破るにはどうすればよいのか？　地形や将兵の素質・能力など、同じ条件下で戦えば「多いほうが勝つ」のはあたりまえだね。あたりまえのところをあたりまえでなくする——これが昔から戦術家といわれる人々にとって、魅力的なテーマであったわけだ。

毛利元就は、３千の兵をもって、２万以上といわれる陶晴賢の軍勢を打ち破るためには、大軍の長所を生かすことができない、狭い地形に陶軍をおびき出すしかないと考えた。そこで厳島と呼ばれる猫の額のような土地に城を築き「この城は我がほうにとっては生命線。ここを陶に奪われては戦いは負けじゃ」とあちこちにいい触らして歩いた。当時、すでにスパイを用いることは行われていたので、彼らの口から陶晴賢の耳に入るのを期待した言動だ。



晴賢はどちらかといえば直情径行型の猛将であったようだ。自軍の圧倒的な優勢に、謀略かもしれない、なんて考えてみるまでもなく「ひねりつぶしてくれよう」と、鼻息荒く出陣したにちがいない。かくて２万の兵は、船で厳島へ渡り布陣した。狭い地形なので、軍勢はひしめき合い、陣形を整えようにも大わらわ。ろくに合戦の支度も整っていないうちに、毛利軍３千の突撃を受けた。

喊声が聞こえているにもかかわらず、始め陶軍は「なあに、味方は敵の６倍の兵力じゃ」なんて楽観していた。けれど、将兵全員がそう思っていたら、決死の覚悟を決めた毛利の兵にかなうわけがないのである。ついに総崩れとなり、浜に置いてある軍船に飛び乗って、我がちに逃亡した。陶晴賢が本土へ落ち延びるべく浜を探しても、時すでに遅くたった１艘(そう)の船も残っていなかったという。船で通えばわずかな距離の本土を仰ぎながら、晴賢は切腹。毛利元就はこの一戦を機に、中国きっての大大名への道を踏み出した。



読者参加「三國志」武将コンテスト

フッフッフッ、このコンストには各地から続々ハガキが寄せられて、ただいまのところ大盛況じゃ。今月の傾向としては、周瑜がやけに人気が出てきたことじゃ。通信のイラストを見てもわかると思うけんど、周瑜のイラストを描いてボツになったハガキはこれの何倍にも達する。やっぱ、いっけん文弱の貴公子、そのじつ、呉の国きっての名将といった外柔内剛というか、文武両道のところが受けるのかのう？　確かに劉備玄徳や関羽は、周瑜に比べると、むさくるしいかもしないのじゃ。

でも、反対もあるぞ。馬超は頭は馬鹿でも剣を取らせたら一流の豪傑。ボクも好きなキャラじゃ。あの虎だか何だかに頭を食べられたような兜(かぶと)が人気の秘密という噂もあるわさ。

そして、相変わらず孔明・曹操は根強いファンを持っている。孔明は周瑜にとってライバルであったわけだけんど、イメージとしては周瑜と同じく繊細優雅。美形のふたりが、互いに手のひらに書いた"火"の文字を見せ合ってニッコリと微笑(ほほえ)む場面なんかは、三國志・赤壁の巻中の圧巻だわさ。曹操が好きだという人の気持ちはよくわかる。劉備のように、理屈にしばられていないし、孫権のようような"守り"の姿勢がない。よくも悪くも詩人。毒を持った詩人だけどな。というわけで、来月も武将コンテスト、よろしく！

1	周瑜公瑾
2	諸葛亮孔明
3	趙雲子竜
4	関羽雲長
5	曹操孟徳
6	馬超孟起
7	劉備玄徳
8	司馬懿仲達
9	張遼文遠
10	張飛翼徳

天下御免の SLG通信

おたより募集

SLGさにしきでは、体験記、失敗談、必勝技、イラストなど、シミュレーションゲームに関するものならどんな投稿でも大歓迎。タイトル募集、リレー小説、合戦物語へのリクエスト、三國志武将コンテスト、連載に対するご意見、ご感想もヨロシクね。おたよりのあて先：〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ケ谷KTビル コンプティーク編集部「SLGさにしき」係

最近の傾向は誌面を飾るイラスト群。皆さん文・絵ともになかなか達者で、頼もしい限りじゃ。打倒グラフィック・ゲリラ！

今月も南航の底力にはまいったのじゃ。最近は三國志の人物論がおもしろくなったとみえ、対決シリーズと題して「裏切り者　呂布VS玄徳」「忠臣か姦臣か？　蔡帽ＶＳ魏延」なんてレポートを続々送ってくる。蔡帽と魏延の人物比較はとくにおもしろかったわさ。孔明が「この男は将来、背(そむ)くにちがいない」との言葉に追いつめられていく悲劇の男として魏延を考えている。秀逸！

続いては、『三國志Ⅱ』のレポートを送ってくれた岐阜県の井上クン。力作ごくろうさん。

千葉県の子竜こと正木誠二は「スーパー大戦略対決編」と題して友人とのリプレイ報告を送ってくれた。各プレイヤーごとの生産タイプや、戦略がわかりやすく書いてあったので読みやすかったわさ。ノリもとってもよかったぞ。

そして、最後は小島美濃守。ディスク媒体が得意な彼らしく「マルチプレイ用データ＆専用Ｃディスク」が今月の作品。ボク、茶水、四谷のほか、ぬわんと威犯奴(いぼんぬ)（！）なるキャラ勢ぞろいのオールスター正月興業じゃ。彼の場合、ディスクの改造が主なもんで、なかなか効果的に紹介できないのが気の毒なんじゃ。でもまあ、めげずくじけず、ひき続きぐわんばっておくれ！



▲大阪府・ぷうじゃむ



▲大阪府・繁田和彦



▲岐阜県・真田幸博



▲岩手県・さいとうますたー



▲徳島県・新格闘王



▲千葉県・御家崎道治



▲大阪府・佐藤藤之介



▲京都府・竹中はんぺえ太

今月の南航 →





大力作!! 宗近真喜もエライ



つい最近、顔を出したと思ったら宗近真喜がエライ張り切りようじゃ。「ボコボコ三國志」は、オリジナルな絵柄が魅力の意欲作。ボクはビックXに泣いたぞ。なお、彼女、南クンの（絵の）ファンだってさ。

九段南通信

近ごろわたしがハマッているのは、ファミコン版なんだけれど『ファイヤーエムブレム』。面クリア型のシミュレーションで、ひとつひとつの面に独特の仕掛けがしてあるの。そこで、「フッ、味方になってやるぜ」なんて、仲間が集まってきたり、アイテムが手に入ったり、波乱万丈のファンタジーシミュレーション。あと、キャラの動きがとってもかわいいのね。

OTAKU CLUB

●山本　弘
●宮路　武
●矢野　徹
●菊川涼音
●先江　進
●富良野JUN



Illustration:Hiraku Shinno

文 山本 弘（やまもとひろし／作家）

究極のミーム兵器

いま、噂というものにすごく興味がある。

きっかけになったのは、一昨年、民族学者J・H・ブルンヴァンの「消えるヒッチハイカー」（新宿書房）という本を読んだことだった。どこからともなく生まれて広まってゆく現代の民間伝承を集めたもので、「アーバン・レジェンド（都市伝説）」という魅惑的な言葉も、この本で知った。

タイトルになっている「消えるヒッチハイカー」の話は、日本では「タクシーの幽霊」として広まっている。後部座席に乗せたタクシー客が、目的地に着くと消えていたという、例のあれである。その分布は広く、日本やアメリカだけではなく、韓国やソビエトにも存在しているという。

マクドナルドが巻きこまれた「ミミズ入りハンバーガー」の噂も有名だ。日本ではどういうわけか「猫入りハンバーガー」の話となって広まっている。この噂が流行っていたころ、僕はマクドナルドでメンテナンス（要するにお掃除）のバイトをしていた。深夜にウインドウを拭いていると、通りかかった男たちに「おい、猫の肉が入ってるんやてなあ」とからかわれ、くやしい思いをしたことを思い出す。自分では愛社精神なんてないつもりだったんだけどね。

断言するけど、ハンバーガーに猫の肉が入ってるなんてことは、絶対にない。論理的に考えればすぐ分かることである。

日本だけでも一日何十万個と食べられているハンバーガー。それに一割だけ猫の肉が混入していると仮定しても、その消費量は膨大である。野良猫を捕まえていたのでは、とても追いつかない。それとも日本のどこかに秘密の猫牧場があるとでも言うのだろうか。

ついでに言うなら、猫の肉を混入する必然性がどこにもない。草を食べて育つ牛とちがって、猫を育てるには高い穀物や魚が必要である。それに猫は活発に動き回るから、体重当たりのエネルギー消費量は牛よりずっと多く、与えた餌の多くがむだに消費される。どう考えても猫肉は牛肉より高くなるはずなのだ。

それにしても、じつに多くの人が無邪気にこの噂を信じこんだのには驚かされる。「口裂け女」や「人面犬」のときもそうだったが、どうも噂というものには、人間の正常な判断力を麻痺させる魔的な効果があるようだ。

たかが噂、とばかにはできない。噂には時として人を殺傷するほどのパワーがある。関東大震災のときには、「朝鮮人が井戸に毒を投げこんでいる」という根も葉もないデマが流れ、多くの無実の朝鮮人が民衆に殺されている。

「猫入りハンバーガー」の話とかは、論理的に否定できるけど、なかには事実と噂の境界があいまいな例もある。

僕も十年ほど昔、噂の標的になったことがある。「山本弘は不穏当な発言をしたためにSF界からホされたのだ」というものだ（註：「ホす」というのは、業界が結託して、ある人間に仕事を与えないようにする、一種の制裁行為である）。

確かに僕には不穏当な発言や行動をした覚えがある。それは事実だ。しかし、当時もいまも、僕にはホされたという意識も記憶も存在しないのである。

ホされるも何も、その時期の僕は小説をまったく書いていなかった。ひどいスランプで、何年もの間、一枚も書けない状態が続いたのだ。もちろん出版社に売りこみに行くこともしなかったから、業界から締め出すなんてことは論理的に不可能なのだ（君は着陸している飛行機を撃墜できるか？）。

だが、僕の周囲の人間はいまでもその噂を事実だと信じこんでいる。僕の方には記憶以外に証拠は何もないので、反論することができない。何を言っても、「見栄を張って嘘をついてる」と思われるだけだ。

そのうち、自分でも何が真実なのか分からなくなってきた。ひょっとして僕は、ホされていることに気づかないほど鈍感な人間だったのだろうか？

（しかし、本人が何のダメージも受けず、制裁を受けていることにさえ気が

わたしの近況

グループSNEに新人が入ります。がんばってくれると嬉しいな。何しろこっちは膨大な仕事量に押し潰されそう。安田さん、お金はいりませんから暇をください！（ぜいたくな悩みだろうか？）

Illustration:Masato Hazawa



つかない制裁行為なんてものが、存在しうるのだろうか？）

あるいは（ちょっとホラーっぽくなるけど）、周囲の人が言うことが正しく、僕のこの十年間の記憶の方が、まったくの虚構だったのだろうか？

気味悪くなって、深く考えるのをやめてしまった。きっと「アイデンティティの崩壊」とは、こういう感覚のことを言うのだろう。

不思議なのは、噂がどこでどのように生まれるのか、そのメカニズムがよく分かっていないことだ。ブルンヴァンの本のなかにも、噂の流通経路を追跡し、発生地点をつきとめようとした試みがいくつか紹介されているが、いずれも霧のなかに迷いこんだかのように、あいまいなままで終わっている。

驚くべきことに、いくつかの都市伝説は、進化を続けながら百年以上も生きのびる。「消えるヒッチハイカー」の話にしても、19世紀には馬によるバージョンがあったというし、古い民話との共通点も指摘されている。

生物学者ドーキンスは、「ミーム meme」という概念を提唱している。これは memory ＋ gene の合成語で、人間の記憶やアイデアなどを、生物の遺伝子に見立てて解釈したものだ。

生物の体は、親から遺伝したDNAに組みこまれた設計図を基に造られる。同じように、人間の文化や思想は、他人との会話やメディアから吸収されたミームによって構成される（この文章も僕のミームから構成されていて、いまこの瞬間、あなたに“受精”されつつある。会話や読書というのは、すべてミームの生殖行為なのだ）。

「アイデアが生まれる」というのは、ミームの交配や突然変異によって、新しい種が誕生することである。たいていの場合、そうした種は環境に適応できずに滅びてしまうが、なかには生きのびて、拡散してゆくものもある。そうやって文化は存続し、変化してゆく。

SF 的に解釈するなら、際限なく増殖し進化を続ける都市伝説とは、ミームのウイルスと言えないだろうか？　物質ではなく情報で構成された生物というわけだ。「噂は生き物だ」という言葉は、文字どおりの意味なのかもしれない。

最近、宇宙人の陰謀に関する本が売れているようだけど、僕には「宇宙人が地球人との混血児を造ろうとしている」なんて話は、非論理的でとても納得できない。そんなことをして何の意味があるのか。高度に進歩した宇宙人なら、すでに自分たちの遺伝子にこだわるなんてことはしないだろう。知性の本質は遺伝子ではなくミームであることを知っているはずだから。

そもそも宇宙人が地球を征服する目的は何か？　資源が欲しいなら、無人の惑星で採掘すればいい。奴隷が必要なら、ロボットを量産すればいい。ましてや「V」のように、人間を食糧にするとか、地球の水を盗むなんてのは、まったくのナンセンスである（水なんて土星のリングや彗星核からいくらでも採取できるのに……）。

となると、ミームを拡散したいという欲求が、征服の目的だとしか考えられない。つまりミームの混血化によって、人類の文化をそっくり乗っ取ってしまうわけだ。

もし本当に宇宙人が地球を侵略してくるなら、原子爆弾もＢＣ兵器も（ましてや怪獣も巨大ロボットも）使わないだろう。そんなものは宇宙人から見れば、弓矢や棍棒のようなものだ。

彼らが使うのは「ミーム工学」によってつくられた「ミーム兵器」である。それは奇怪な噂の形で地球に放たれ、メディアや口コミに乗って拡散し、地球の文化を汚染する。おそらく地球人は侵略を受けたことにさえ気がつかないだろう。

そう、もしかしたら、地球はとっくに征服されているのかもしれないのだ。

待望の新作は10月刊行予定です

現代科学の最新理論を駆使し SF 本来の楽しさを満喫させてくれる山本弘氏の「時の果てのフェブラリー」(角川文庫版)。発売以来、SF ファンの間で人気上昇中です。

これに続く待望の新作「サイバーナイト」(仮題) が、10月1日、角川スニーカー文庫から発売されます。恒星間航行を可能にしたネオ・フロンティアの時代を、宇宙傭兵（サイバーナイト）の世界を中心に解説する、センス・オブ・ワンダー。お楽しみに。

シミュレーションゲームについて

文 宮路武（みやじたけし／ゲームデザイナー）

シューティング、アクションといったゲームというのは本質的には同じものである。

環境とか、弾の形状がちがうとか、ボスキャラの動きや大きさがちがうという差があるだけである。

さらにはデモだけに凝って中身がないといった最低のモノまである。

そのせいか、最近あまりおもしろいと思ったことがない。

それに対して、最近はこれと思うのがシミュレーションゲームである。

シミュレーションというのは当然のことながら、さまざまなデータを集合させて、ある現象を架空の空間につくりだすことである。

シミュレーションの題材として使われるのはだいたい、データと確率で処理することができる現象に限られる。

たとえば、麻雀、野球、戦争、戦闘などであって、実際の行為は再現することはできない。

ある意味ではRPGもまたシミュレーションの一種である。もっとも、こちらは心理的な面のシミュレーションという意味が強い。

そういえば、最近はシミュレーションゲームとRPGの融合といったような歌い文句が多いが、もともとシミュレーションゲームは部隊等の司令官をロールするものなのだから、融合というのも何か変な感じである。

『司令官らしさをもっと感じられるようにした』というほうが正確だろう。

と、それはさておき、シミュレーションのなかでいちばん重要なのは現実に起きたことを評価したデータである。

データの評価というのがシミュレーションをつくる上で人間がいちばん頭を使う部分なのだ。

たとえば、戦国時代の武将でだれがいちばん強かったか、という議論をしたら、人によっても地方によってもバラツキが出るだろう。

そして、ただ武将が強いとその部下も強いかというとそうでもない。

また、高い武器を買って与えれば強くなるとも限らない。

さらに、数が多ければ勝てるという保証もない。

第2次世界大戦時の最強の戦艦は何、かと聞かれたら日本人はふつう大和だ

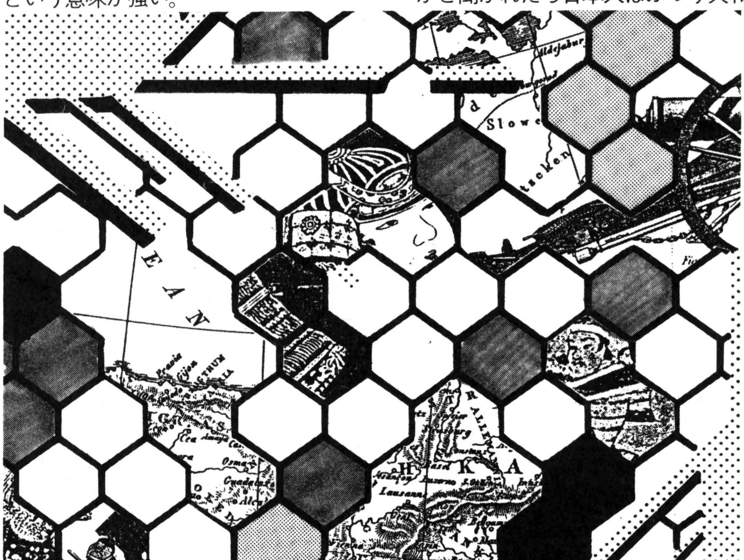


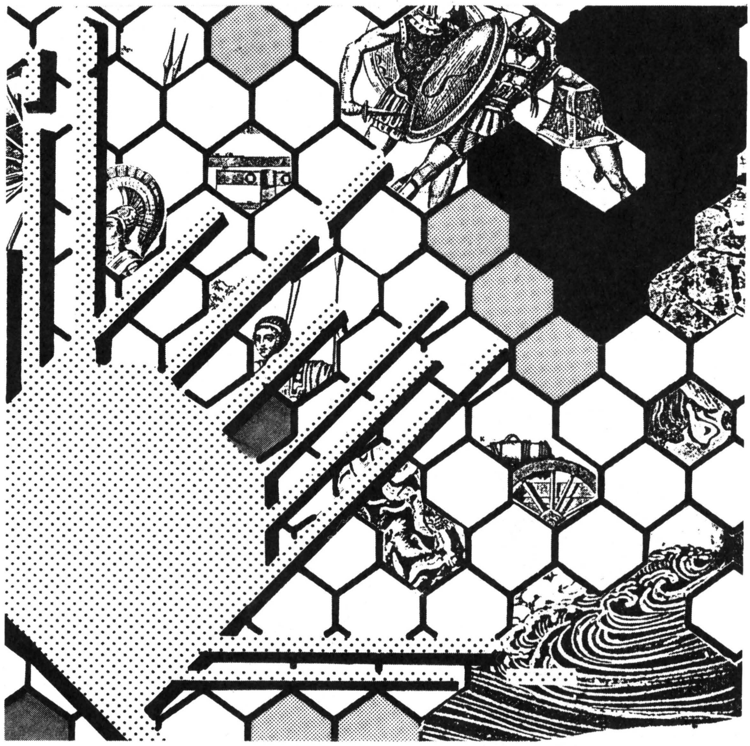
Illustration:Teruko Watanabe

と答える。
だが、実際に大和がほかの戦艦と射撃をしあったことはないので、実際には積んでいた武器等の数字から割り出さなくてはならない。
ここに人間の主観が入ってくる。
アメリカ人には大和級が必ずしも最強の戦艦ではないという人もいる。
たとえば、速力はほかの戦艦に比べて速いとはいえないし、沈むまでに最大の爆弾や魚雷を受けたといっても、必要以上に弾を受けていた可能性もある。
何が最強か、何がベストかというのは予測することは可能であっても、その予測どおりになるかどうかは実際に起きてみるまでは分からないのである。

そして、シミュレーションゲームのなかではじつによく現実には起きていないことが起きるのである。
たとえば戦車が航空機に向けて砲を撃つとか、歩兵が航空機を通れなくしてしまうとか変なことが起きる（ゲームのつくり方の問題かな……）。
とはいえ、事実は小説よりも奇なりというくらいなもので戦争には実際に起きそうもないことも起きるからいいのかもしれない。

さらに事故である。戦争がなくても人間は当然死ぬし、機械も壊れる。
戦場に着くまでに消えてしまった部隊もある。
どんなに厳密にデータを集めたとしても、実際とはちがうことが起きる可能性がある。
どんなに綿密に考えても考えたとおりにいくなどというのは現実にはそうあることではない。

さらに時代をさかのぼるほど、戦争というのは自由にできることではなくなってくる。
国の支配者が強い権力を持っていないからである。
だれだって死ぬのはいやだから、戦争に行きたいと思うのは（ごく稀にいるが）ほとんどいない。



無理に行けと言われれば逃げ出すのが当然である。それが負け続けている軍隊であればなおさらだが。
当然、支配者側は逃げ出したのに厳罰を課したりしてつなぎ止めようとする（第１次世界大戦前の海軍は適当に捕まえてきた人間を船員にしたりしていた）。

シミュレーションでいちばん難しいのはそういったときに人間がどう反応するかという点である。
人間の行動というのはコンピュータを使って予測しようにもなかなかできないのである。
これはプレイヤーに敵対する相手側の思考としても同じである。
同盟関係とか、判断能力にしても人によるバラツキと傾向はコンピュータには再現させにくい。
戦争といった多くのパラメーターの関わるシミュレーションは人間の考え方をコンピュータに代行させるのは非常に難しいものである。
反面、データを再現しやすいのは麻雀、野球などの比較的情報の少ないスポーツやボード、カードなどのゲームのほうである。
それだけに研究すれば、おもしろいモノがつくれる可能性が非常にあるジャンルである。
また、最近出てきた『シムシティ』、『ポピュラス』といった競技というより、昔の砂場遊びといったようなモノが結構新しく感じられるのはなぜだろう？

シミュレーションももっと新しいジャンルを目指していくべきなのかも知れない。
シミュレーションという空間のなかでは、ある条件さえ決めておけば、いかなる不自然な現象でも再現できるはずである。
ようは自分が『どこで遊んでみようか』という遊び場を考えることなのである。

わたしの近況

ここ一年は娯楽といえるようなことは何もしていませんし、風邪をひいた体にムチうってガンバっています。『ハラキリ』の完成はもう少し待ってください。もうしわけありませーん！

文 矢野 徹
（やのてつ／作家・翻訳家）

狂乱酒場
第21夜 ニュークリア・エイジ

不思議な書きこみ

アメリカのスーパー・コンピュータを使って、真面目なゲームが真剣に行われていることが新聞に関係者の実名入りで報道されていた。

アメリカの国防総省関係の研究所で行っている大切なシミュレーション・ゲームのひとつは、核戦争が起こる場合のものだそうだ。

その画面に似たものは、コンピュータ天才少年を主人公にした映画でも見たことがある。

だから、そういうことには驚かないが、それに似かよった話題で、いささか驚く文章がコンプティーク・ネットに載っていた。

それは……

「原子力発電所ができてよかったなあと思うことがひとつある。それは、核保有国と非保有国との格差が縮まったことだ。なぜなら、通常ミサイルを原発に打ちこめば、核ミサイルと同じだから」だというんだ。

ぼくには、この理屈がわからない。

核保有国というのは、原爆・水爆を保有している国のことで、核反応による原子力発電所だけを持つ国のことではないというのは、いいことにしよう。

そして、核ミサイルを持っていれば、相手国にそれをいつでも打ちこめる。それもわかる。

だが、原子力発電所がある国は、そこに通常ミサイルを打ちこめば、核爆発と同じような被害が及ぼせるから、核ミサイルを持っているのと同じになるだって？

原子力発電所をミサイルに乗っけて打ちこむのではない以上、どうもそこの理屈がわからない。

原子力発電所にふつうのミサイルを打ちこめば、確かに大変な汚染問題が生じるだろう。

でも、常識的に考えて、核ミサイルも持たない国が、そんなに遠くまで飛ぶ通常ミサイルを持っているとでもいうのだろうか？

そんなミサイルを運べる潜水艦を持っているとでも？

こんな一見まともに見える意見が出てくるとどう考えていいのかわからなくなる。文化文明が進むと、わからない問題が増えるなあ。

日米トップ会談と構造会議

これって、アメリカに呼びつけられたのだろうか？　いうことを聞かなければアメリカ軍が日本を再占領するぞ、という含みが見え隠れしているような気がする。衣の下の鎧だな、これは。

そのくせ、駐留米軍の費用は全額負担しろか？　もうそろそろ、外国軍隊の駐留はごめんこうむりたいがなあ。

それにしても、戦後50年近くたったし、経済大国だといわれているのに、下水をつくれとアメリカからいわれるなんて、日本の政府は情けないし、変だなあ。

外国の都会ではローマ時代からあった下水道が、外国への援助費では世界のトップを行く日本国では、後進国なみの普及率とはねえ！

電気はいまだに電柱、電話線はいまだに電信柱を使っているから、嵐になると停電することがあるし、ちょっと風が強いと通信は雑音だらけで、コンピュータ通信は切れてしまうか、文字化けの山。

そのくせ、電話料金だけはアメリカの5倍から10倍高いときている。物価を安くする気など、政府にはまったくないんだ。

こうなりゃあ、屁理屈のつけ放題といこうか。

下水のどこがいいんだ？　大都会の下水で白い鰐（わに）でも飼うつもりか？　われわれ頭のいい日本国政府と官僚は、本当のところ、日本全国の都会の便所を汲み取り式便所にもどし、糞尿を再利用することを考えたいんだと、アメリカ政府にえらそうにいってやればいいのに。

一千年前のローマにもわが町・国立（くにたち）は追いついていないんだから、日本は自然に近い形を好むんだと宣言したくなるなあ。

ぼくの近況

コンプティーク・ネットで知りあった若い青年との合作が、４月19日に発売された。97歳になる母親の状態が悪くなってきた。病院に98NOTE を持って行くことになりそうだ。

　田中、中曽根、竹下とまったくくだらん首相が続いたもんだ。
　くたばれ自民党といいたいが、自民党がくたばると、あとは政治を担当できそうな政党もなし。日本は、そろそろ存在理由のない国になりかけているのだろうか？

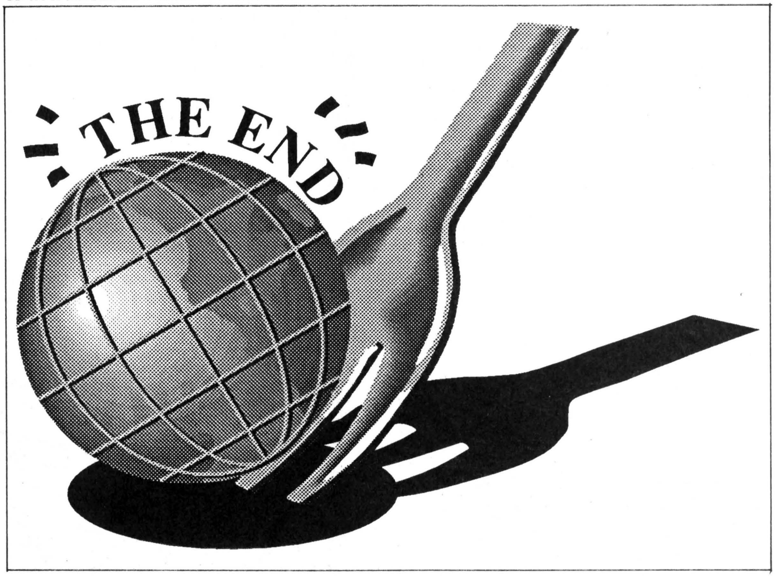
マニュアルについての意見が酒場に出た

　コンピュータおよびそのアプリケーション・ソフトには、ひどいマニュアルが多いというのだが、マニュアルを理解するにもユーザーによる理解力の差が出てくるのも事実だ。
　その意見を短くいうと、
「マニュアルなしでも使えるのが、使いやすいプログラムの理想だ」
　だが、最初の敷居を越えるためのバカチョン・パソコンというのも賛成だ。
　そして、つねに人間の先生が、いちばん役に立つ。
　学校の先生は、いろんな理解度の人をひとまとめにして教えるのだから感心するほかない。
　すると、やはりコンピュータは学校で教えるのがよくなるのかなあ？
　それとも、自動車の運転に免許証が必要なように、コンピュータにも試験と免許証を持たせる時代が来るのかなあ？
　日本の官庁は、免許だの、資格だというのが好きな連中ばかりだからな。

新しくコンピュータ通信を始める方に

　新学期が始まると同時に、コンプティーク・ネットにアクセスされる人数が増えてくることだろう。
　このネットのなかに「矢野徹の狂乱酒場」というのがある。
　そこでは、どんなことでも話し合えるが、その書きこみの中身が出版されるかもしれないことをご承知の上で、書きこんでほしい。
　その酒場から、「志乃」という料亭に入れる。そこは、シノプシスを書きこむところだ。
　シノプシスというのは物語の荒筋のこと。小説やゲームをつくって、それを発表したいとか、商品にしたいとか考えておられる方のためのものだ。

Illustration:Hiroshi Watanabe



上に書いたことと関連する発言

「儲かるから、といってつまらない作品を連発するのは、やめてくれ」という発言に対して、酒場で関係者からのこんな発言があった。
　……その作品が儲かるのは、買ってくれる読者が多いからだ。買った理由が何であれ、とりあえず「商売になる」作品だったわけだ。
　いまは確かに粗製濫造の気味があるが、全体量が増えると、くずも増えると同時に、良質のものも増える。
　その作品がくずであるかどうかの評価は、編集者でも作家でもなく、買った自分が自分でくだすしかない。ほかの読者にとって、その作品がくずであるとは限らないのだから……。

ネットに出た夢雲さんの意見

「バッタは増えすぎると凶暴になる。東京でもっとも多い不満は、人間が多すぎること。
　最近妙な犯罪が増えるのは、人間の増えすぎで、人間が凶暴化してきたからか。
　農地は減りつつあり、人口は増えつつある。食料不足が本格的になるのは50年後だそうだ。
　ネズミを狭いところに閉じこめてエサを与え、増やしてやると、まず乱交が始まり、つぎに同性愛、そして共食いや自殺で数が減る。
　二酸化炭素の増加、オゾン層の破壊、放射能汚染、こんなにのんびりしていていいのかなあ？」

　でも、どうすればいいんです？

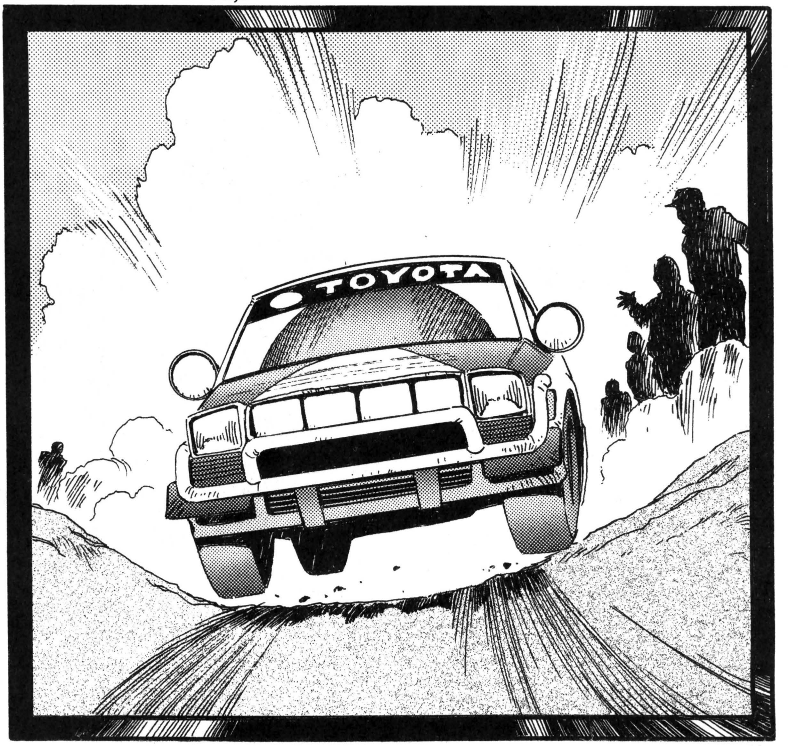
ESSAY

文 菊川涼音（きくかわすずね／オタッカー）

妄想自然科学入門

ACT・27 知ったかラリー講座その1

Illustration:Hiroshi Fuji



ガッデム

セナやプロスト、中島悟は知っていても、ビアジオン、カンクネン、篠塚建次郎を知らない人は多い。前の3人はF1ドライバー。後の3人はWRCのドライバーだ。WRCと省略形で書くとわからないだろうから日本語にすると、世界ラリー選手権だ。何、ぜんぜんわからない？　そうだろう、そうだろう、なんてったってラリーといえば年末年始に行われるパリ〜トリポリ〜ダカールがいちばん有名で（省略されてパリ・ダカなんて呼ばれるあれだ）、ラリーのF1に相当する世界選手権のWRCは、ほとんど知られていないのが実情だ。えらそうなことを書いているが、かくいう私も新谷かおる氏のまんが「ガッデム」を読むまでは、ラリーのことなんてほとんど知らなかった。「ガッデム」があんまりおもしろかったので（「エリア88」につぐ傑作だと思う）、刺激されてちょこちょことラリーについて調べ始めたのだが、あきれたことにこれだけモータースポーツが盛んなのに、ラリーだけは日陰の身に置かれている。はっきり言ってマイナースポーツだ。マイナーとわかるとなおさら興味を持つのが私の悪い癖。そこで、今回はラリー知ったかぶり講座を書くことにする。

ランチア

まず、いまWRCで活躍している自動車メーカーだが、過去3年間1位はイタリアのランチアが奪っている。ほら、この時点でもうマイナーでしょう。イタリア車といえば、フェラーリ、フィアットが花形で、ランチアは日本ではあまり知られていない。フェラーリだったら女子大生をナンパできるが、ランチアだと難破してしまう。しかしランチアはラリー界では、アウレリア、フルビア、ストラトスといった名車を生んでいるのだ。とくに70年代のストラトスは有名で、現在のデルタ・インテグラーレよりも知名度が高い。ストラトスは昔プラモデルになったが、デルタ・インテグラーレはまだプラモになっていない。しかし、最近タミヤがパリ・ダカ二連覇のプジョー405ターボ16を製品化したから、あるいはという期待もある。

ランチアの前はそのプジョーががん

ばっていたし、さらにその前はアウディ・クワトロがフルタイム４ＷＤの威力を見せつけて勝ちまくっていた。ラリーに関してはヨーロッパ車の独壇場といったところだ。Ｆ１のホンダに相当する日本のメーカーはない。

ＷＲＣがマイナーな理由としてもうひとつ、日本でレースが開催されていないことも見逃せない。Ｆ１には鈴鹿があるが、ＷＲＣはヨーロッパ中心だ（Ｆ１だってヨーロッパ中心だけど）。もっとも、この狭い日本ではＷＲＣのような長いコースが設定できるか？　という疑問もある。レースがないという点ではアメリカも同じで、昨年からはついに北米唯一のＷＲＣだったオリンパスがなくなってしまった。アメリカでもラリーは人気がないらしい。その代わりに選ばれたのがオーストラリアで、ヨーロッパのコースとちがってランチアに経験がなかったせいか、ここではセリカ・ＧＴ・ＦＯＵＲがワン・ツー・フィニッシュを飾った。ちなみに去年トヨタが勝ったのはこのオーストラリアだけだ。その代わり三菱が２勝している。

スカンジナビアン

ＷＲＣで活躍しているトップ・ドライバーを調べると、その半分は北欧出身者だ。具体的にはスウェーデンとフィンランド。スウェーデンとフィンランドでは各１回ずつＷＲＣが開催されるから、北欧出身者がいてもおかしくはないが、この数はいささか多過ぎる。これは民族的適性というやつかもしれない。たいてい１日で終わるサーキットレースとちがって、ラリーは長い日数と距離を走る。最長のサファリでは4200キロを５日間で走る。しかも、ラリーでは自然が敵にまわることが圧倒的に多い。去年のサファリではスタート直前に豪雨があって、いままでカラカラに乾燥していた道が泥濘と化した。こうなると、試走して調べておいたデータはパーになる。さらに、ランチアが１台、羊に当たってリタイアするというおまけまでついた。

こういう過酷な条件で戦うには、なんといっても粘り強い性格で、気力をつながなければならない。気力の切れ目が勝負の切れ目だ。この粘り強く戦うことに関して、北欧のひとびとは天性のものを持っている。真冬には氷点下40度にもなる土地で暮らしているのだから、そりゃいやでも粘り強くなる。先の大戦でフィンランドはソ連の一方的な進入を受けたが、十倍以上のソ連軍としぶとく戦って、ついに独立を保った。このソ芬戦争については、「北欧空戦史」と「雪中の奇跡」という本に詳しく書いてある。

また、ラリーがマイナー競技と呼ばれる原因のひとつに、オーダーがある。定められた区間を定められた時間で走ることを義務付けられるのだ。これがくせもので、遅く走るのはもちろん、速く走ってもいけない。およそレースの世界で、速く走っちゃいけないというのは空前絶後のルールだと思う。もっともラリーにもＳＳ（スペシャルステージ）といって、速ければ速いほどよい区間がある。このあたりのわかりにくさもマイナー競技の一因だろう。ともかく、ラリーではトップでゴールをくぐったものが優勝とは限らない。

篠塚建次郎

さて、これを書いている現在ＷＲＣは第４戦のサファリが終了している。トヨタ・セリカ・ＧＴ・ＦＯＵＲが今年初優勝で、ドライバーはサファリ・キングのビヨルン・ワルデガルト。名前からわかるとおり、スウェーデン人だ。日本人では篠塚建次郎が５位入賞。篠塚建次郎はパリ・ダカでも５位に入賞している。

このパリ・ダカの５位と言うのはじつは大変な数字だ。パリ・ダカではプジョー405ターボ16が１，２位を独占したが、篠塚は三菱のパジェロで出走した。どちらもプロトタイプ・クラスといって超高性能なラリーカーだが、はっきりいって戦闘力の差は大きい。戦闘機で言うならもともと戦闘機として設計されたミラージュ2000と練習機が母体の三菱Ｆ１ほどの差がある。プジョーはもともとＷＲＣのグループＢというラリー専用車として設計された205ターボ16が前身だ。このグループＢにはほかにアウディ・スポーツ・クワトロやランチア・デルタＳ４、ＭＧメトロ６Ｒ４といった怪物がいた。いずれも400から500馬力といったハイパワーを誇っていたのだが、いかんせん馬力がありすぎて死亡事故多発。危険だというので、ＷＲＣでは廃止になった。その化け物相手に善戦しているのだからたいしたものだ。Ｆ１の中島や鈴木ばかりでなく、ラリーの篠塚もぜひ応援してほしい。

セリカ　ギャラン　レガシィ

ＷＲＣの話に戻るが、サファリは完走した10台のうち８台が日本車だった。ヨーロッパ車中心だったラリーの世界も、どうやら日本車の侵略をひしひしと受けているようだ。日本車に対抗できるのはランチアとフォードくらいか。とくにフォードは1000湖ラリーから４ＷＤのシエラを投入するというからおもしろい。ちなみに、1000湖ラリーというのはフィンランド・ラリーのことだ。フィンランドの正しい名前はスオミと言う。千の湖の国という意味だ。実際は万の単位で湖があるのだが、まあそのへんは愛敬。泥濘と鋭角コーナーの連続で、やたらにジャンピング・スポットがあるというとんでもないコースだ。

ＷＲＣのラリーカーはセリカ・ＧＴ・ＦＯＵＲ、ギャランＶＲ４、スバル・レガシィ、マツダ・ファミリア・ターボといったその辺の道路を走っている車がベースになっている。Ｆ１の車とちがって一般人でもお金を出せば買えるのだから、ＷＲＣに興味を持つ人がもっと増えていいはずだし、メジャースポーツになってもおかしくない。もっとも私は免許を持ってないから、どのメーカーが勝っても関係ないけど。

わたしの近況

「ふしぎの海のナディア」は、コナン以来NHKがひさびさに冒険をしたアニメだ。まだ２回しか見ていないが、これはおもしろい。続きが楽しみなアニメを見るのはひさびさな気がする。

文 先江 進
（さきえすすむ／不思議ライター）

先江進の不思議エッセイ トリック・トリップ
ACT・27 興奮旅行パートⅢ

ラスベガスは最高

なんでまた会社の研修旅行の最終地がラスベガスなのか。もちろん社員をギャンブルで遊ばせるためにやってきたのではない。私たちの会社はマジックという商品を世に送り出す会社である。すばらしいマジックショーを見られるとしたら、それは社員にとって優れた栄養となる。すなわち、マジシャンの出演しているショーを見るという目的のために、ラスベガスで2泊したのだ。

ラスベガスのショーはたいてい夜8時と11時の2回行なわれるから、2泊で合計4回のショーを見ることができる。それでもすべてのマジシャンが見られないぐらい、ラスベガスには多くのマジシャンが出演しているのだ。1日目の8時の部では、新しくオープンしたミラージュホテルでシークフリード＆ロイを見る予定だった。予定は未定にして決定にあらず。なんとホテルに着いたら旅行エージェントの手ちがいで、予約が11時の部になっていたというミスが発生。11時からはフラミンゴホテルで鳩出しの名手ジョセフのショーを予約してある。予約がダブってしまったとなれば、世界一のマジシャン、シークフリード＆ロイの方を見るっきゃない。ジョセフの方はパー。いまの時間は7時30分。私たちはＭＧＭマリーナホテルに急行し、美女マジシャン、メリンダのショーを見ようとした。が、しかし、ラスベガスのショーはそう甘くはない。予約なしで見られる一流ショーなどなかったのだ。ああ、かくして私たちは宿泊しているヒルトンホテルに戻り、やむなく11時のショーへの出発時間まで、カジノで時間をつぶすことを余儀なくされたのだった。

シークフリード＆ロイ

はてさて、ジョセフを見られなくなった悔しさも、カジノで損をしたことも、シークフリード＆ロイのショーを見たとたんに吹っ飛んだ。東京でツムライリュージョンを5回も見ているにもかかわらず、私はまたしても彼らのショーに大感動した。演じているマジックの題目そのものは、東京のときとほとんどちがいがない。しかし彼らがすごいのは、同じマジックでもつねにすばらしいものに改良しようという努力を続けていることだ。

「バラバラ人間」のイリュージョンは、美女が箱のなかに入り、両手、両足、顔を外につき出し、それらの手や足や顔がまるで胴体から分離したごとく、上下方向にずらされたり、顔はぐるっと一回転ねじられたりするもの。東京で見たときには、女性が手や足を箱から外に出すときに、箱のなかに隠れているもうひとりの女性とすり替えるとき、なんとなく“あっ、やったな”と感じさせていたのだが、今回は、いつやったかまったくわからないほどスムーズにやっていた。これはすごいトレーニングの成果にちがいない。マジックはよく、指先の技術、みたいにいわれることがあるけれど、彼らのイリュージョンは体全体を極限まで使った、体技、なのである。

私はツムライリュージョンのとき、彼らが東京に滞在した半年の間、バケーションをとったのは、箱根に一泊旅行しただけで、興行中のショーとショーの合間にはいつもリハーサルを行なっていたことを知っている。よくシークフリード＆ロイのマジックを見て、「彼らはポーズをつけているだけじゃないか。たいしたことはない」などという人もいるけれど、私は彼らが年間10億円も稼ぐ世界一のマジシャンになれたのは、それだけの根拠があることを明記しておきたい。

「象の消失」のイリュージョンでは、消失した象を台の上に再現させるときに、東京のときとはちがう幻想的な方法を使っていた。台の上に布切れが置いてある。台の床から風が吹き上げてきて、布がフワフワっとふくらみ上がる。かなり布が大きく広がったときに風がやみ、布が床に落ちる。と、そこに象が出現しているのである。布が空中に舞い上がっている時間が4秒ぐらいだろうか。その間に油圧式のセリで象を持ち上げるというメカそのものも

わたしの近況

新しいゲームのアイデアを追求する毎日です。言葉入力ではなく、かといって選択入力でもないAVG。RPGのように体を動かしながら冒険のできるAVGなんておもしろいと思わないかい。

すごい。しかし私は、このような幻想的な現象を心のなかで発想し、それを実現してしまう、というところにシークフリード＆ロイの、そしてアメリカのショービジネスのものすごさを感じるのだ。

そして東京で行なわれたツムライリュージョンとミラージュホテルでのシークフリード＆ロイのショーの決定的なちがいは、観客がちがうことであった。アメリカの観客は、彼らがマジシャンとして成功をおさめ、スーパースターであることをよく知っている。したがって最後のスタンディングオベーションのボルテージが高いのだ。私はそのどよめくような拍手と喚声のなかで、思い切って涙を流した。生れて初めて胸がひきつるような衝撃を受けた。同じマジックをプロフェッションとするなかで、これだけすばらしい先輩がいることがうれしい。私は思った。私たちは舞台の上で喝采を受けることはないけれども、世界中の人たちに喜んでもらえるマジックをクリエイトしてゆくのだ、と。

ショー・オブ・ジ・イヤー

2日目は、8時の部でトロピカーナホテルでランス・バートン、11時の部でリビエラホテルで島田晴夫、バークレイ・ショーのマジックを見る予定であった。またしても予定がくつがえされて、トロピカーナのショーにランス・バートンが出演せずに、コメディアンが代役で出演していたのである。そのコメディアンというのが、日本人をばかにしたジョークを連発してアメリカ人に大受けしており、まあ日本が経済大国になったからこそジョークのネタにされるのだと、不快な気持を押さえたのだった。

さて、リビエラホテルの「スプラッシュ」というショーは、1989年度のラスベガスにおけるベストショーに選考された、これこそこの世で見られる最高のショーといってもいいものだ。だいたい私などは、ショーにおける踊りというものは、彩りをそえるもの、場つなぎ、としか思っていなかったのだが、踊りを見るだけでもエキサイトするものがあったことを知らされたのだった。ブレイクダンスを発展させたような迫力ある踊りが、滝や噴水から溢(あふ)れる水を背景につぎつぎと繰り広げられる。そしてこのショーはバラエティショー形式といって、歌や踊りの間に、曲芸やマリオネット、マジックなどのエンターテーナーが出演する形式だ。英語のわからない日本人にとっては、しゃべりや歌が多く出てくるレビュー形式のショーよりも、はるかに楽しめる形式である。そしてリビエラのショーに出演しているエンターテーナーは超一流ばかりなのだ。

バークレイ・ショーの人体浮揚術は、マジックの専門家が見てもトリックを見破ることは難しいだろう。舞台上に寝かせた美女が、ゆっくりと浮き上がってゆく。空中に浮いている美女に大きな輪をくぐらせて、何も支える物がないことを示す。このへんまでは従来の浮揚のトリックでできる。ふたりの助手が大きな布を持って出て、美女の上にフワっとかけるのだ。輪を通すのは輪に仕掛けがあれば可能。しかし布をかけることによって、2本の針金で体を吊っているのではないか、という私の推測は否定された。

このあと美女は空中に浮いたまま、左右にゆっくりと動く。そして舞台にアクリル製の透明な箱が置かれると、美女はゆっくりと箱のなかに沈んでゆき、箱のなかにおさまる。そこでバークレイ・ショーは箱にフタをかぶせてしまうのだ。こうなればもう、針金で吊る、棒で支える、などという従来からある浮揚術のトリックはすべて否定される。さらに、透明な箱のなかで美女が上下に浮いたり沈んだりしたときには、観客席からため息がもれたものだ。

そしてこのショーのメインエンターテーナーが、なんと日本人マジシャンの島田晴夫なのである。しかも島田氏は私たちの会社の先輩であり、私も短期間ながら助手をやらせてもらったことのある人なのだ。その人がラスベガスで最高のショーで、いちばん中心になるエンターテーナーとして出演しているなんて、ドラマチックなラスベガスの夜に幕を降ろし、エキサイティングなアメリカ旅行のクライマックスとして、最高!!　だったのだ。

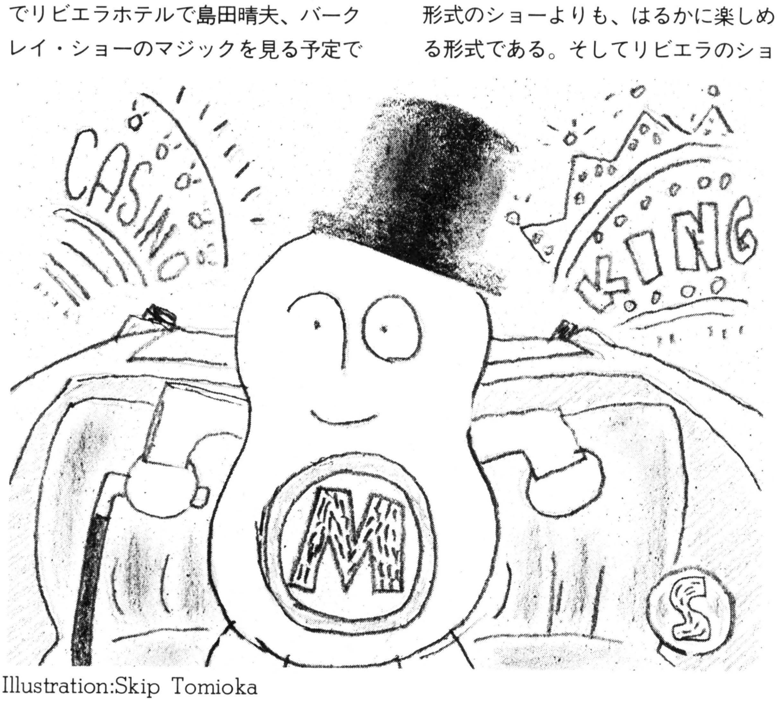


Illustration:Skip Tomioka

カパーフィールド公演決定

マジックの好きな人へのビッグニュース。あのデビッド・カパーフィールドが今年の秋、汐留でマジックショーの公演を行なう。またまたハイレベルなマジックが話題になるぞ。

コナミ㈱　富良野JUN

私もゲームで考えた

ACT・27
ジュンちゃんのMADARA製作日記

ファミコン版『魍魎戦記（もうりょうせんき）　摩陀羅（マダラ）』も発売され、おかげさまで順調に売れているようです。まだ買ってない人はいますぐ買ってプレイしましょう。

○月X日　コナミ初の本格RPG始動
「㊙ファミコン」の摩陀羅をコナミでゲーム化する話が具体化。ここにコナミ初の本格的RPGが始動!!

○月X日　市ヶ谷でうなぎを喰う
某黒田氏も経験したうなぎを私も佐藤編集長よりご馳走になる。独身の私はただ夢中で食べてしまいました。このとき、摩陀羅単行本のポスターのかっこ良さに感動する。

○月X日　田島さんに接近遭遇
某所にあるコナミ開発ルームへあの田島さんがきた。噂に聞いた風貌でキャラ担当者がサインを欲しがっていた。

○月X日　結成パーティ
都内某ホテルにて黒田さんはじめこの企てに携わる面々が一同に会した。このパーティを機に完成に向けて団結を誓った？　改めてこの仕事の大きさに実感がわいてきた。

○月X日　読者投稿魍鬼を選ぶ
「㊙ファミコン」で募集した魍鬼のなかからゲームで採用するものを選考する。数の多さもさることながらなかなかの力作ぞろいである。捨てがたいものもたくさんあったが最後に女の子の作品をひいきしたのは私だけではなかった。

○月X日　夏が終わったことに気づく
摩陀羅の制作に情熱を燃やす日々を送っていた私は、夏がいつの間にか終わっていることに気づいた。来年こそは女の子と泳ぎにいくぞと心に誓った。

○月X日　自己発熱カレーライス
仕事が遅くなるとコンビニエンスストアにたびたびお世話になる。キャラ担当のえるふ君は自己発熱カレーライスなるものを発見し、夕食にすることを決意。スタッフ全員が見守るなか、カレーは煙を出しながら温かくなっていった。しかし、それを食べるえるふ君の顔はひきつっていた。

○月X日　勇気のしるしを歌う
制作も追込み態勢に入ったころ、ドリンク剤にたよる者が増えてきた。近所の薬局にリゲインを買いに行くとおばちゃんが歌詞カードをくれた。その日以来、開発ルームのいたるところに黄色い紙が貼られていた。

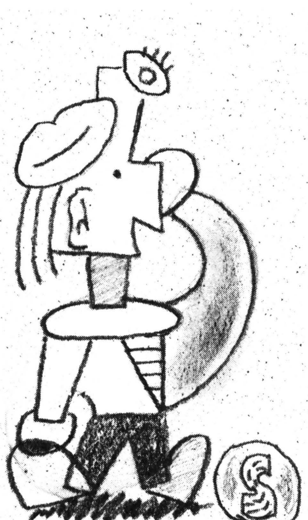
11月7日　摩陀羅完成発表会
ようやく摩陀羅も完成し、ホテルオークラで発表会を行った。黒田さんが食べられなかったというおいしいものをいっぱい食べた。家に帰っておみやげの角川さんのワインを飲んだ。

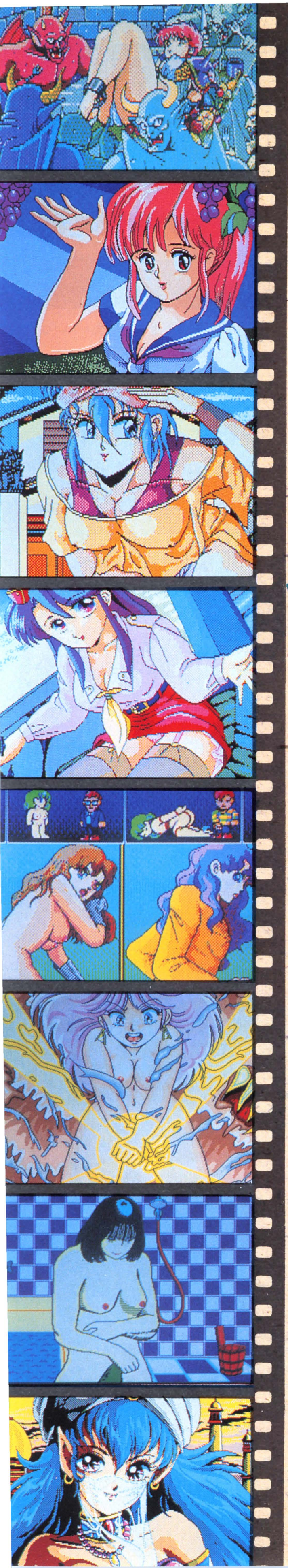
○月X日　風邪で1週間寝こむ
開発が終了し、休暇で実家へ帰る。のんびりと愛犬チビとたわむれる日々も束の間、病の床に伏せってしまい1週間を過ごす。

3月30日『魍魎戦記　摩陀羅』発売
血と汗の結晶『摩陀羅』がいよいよ発売された。横浜の高島屋では摩陀羅フェアが開かれ、黒田さん・田島さんも登場。会場で私も1本買ってしまった。八木小織ちゃんに遭遇するも握手する機会を逃す。矩形波のライブも良かった。

『摩陀羅』が世の中にでた感慨を味わってから数週間、『摩陀羅Ⅱ』を期待しているというユーザーの葉書を読んでいる。

わたしの近況
昨年は摩陀羅漬けの日々を過ごしましたが、いまは○△□☆を開発中！　新入社員も入り、新たな気持ちで仕事にいそしむ毎日。四捨五入すると30になるけど気分は20歳で……？


Illustration：Skip Tomioka



福袋

H・HOW TO WIN SPECIAL

ドラゴン・ナイト

ベロンチョ身体検査

リップスティック・アドベンチャー2

きゃんきゃんバニー スペリオール

トワイライトゾーン4

ランスII ー反逆の少女たちー

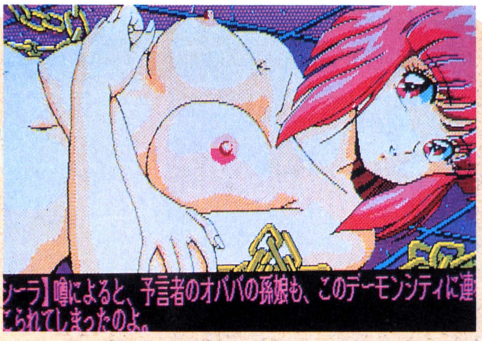
アソコの幸福

ストロベリー大戦略

ここをハサミで切ってネ▶

ドラゴン・ナイト

エルフ☎03-5386-9022/PC9801VM以降、8801SR以降/6800円（税別）



Hゲームに市民権を与えた（!?）名作、『ドラゴン・ナイト』。グラフィックの美しさはいうにおよばず、ゲームの完成度もかなり高いだけに、このゲームが大ヒットしたのもうなずけるよね！

《攻略の指針》

舞台となる塔のサイズは18×18が6階分と決して広くない。とはいえ、マッピングは必ずしよう。現在位置が画面に表示されるので「マッピングは苦手」なんていう人でも、そう苦労はしないはずだ。

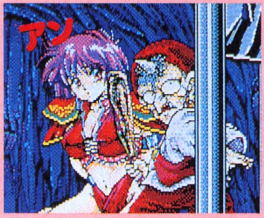
謎解きに関しては、ゲーム中にしっかりとヒントが用意されているから、スラスラ解けるだろう。もちろん、引っかかりやすい場所もあるけれど、それはこのページを読んでもらえればわかるはずだ。

ゲームバランスがいいので、ふつうにプレイしていれば、経験値＆ゴールド稼ぎをしなくてもすむ。謎解きにどっぷりとひたろう！

H画面ノゾキ＆ガイド

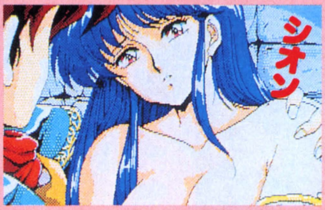
1階

鍵保管室にいるゴーレムを倒すには、町にいる占い師のバーサンから「眠り薬」をもらってくる必要がある。また、2階への階段は（1､15）にあるぞ。



2階

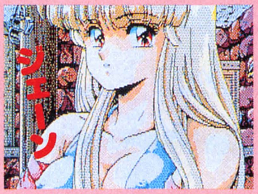
メルを助けたら、1階のドラゴン・ナイトを倒しに行こう。その後、右上にある倉庫で3つのアイテムを拾い、シオンを助け、オーガの話を盗み聞くのだ。



3階

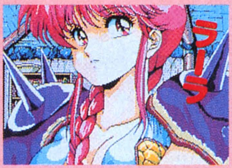
ルルから彫像の話を聞いたら、さっそく彫像のところ（8､12）へ行き、オークに変身しよう。その後は職業安定所、衛兵訓練所、エレベーター許可証発行所、調教専門学校を何度も訪ねることになる。調教室にいるジェーンは、合言葉を知っているぞ。





4階

赤と青の扉は、ふたつの石棺にはまっている石を入れ替えれば開く。ラーラから柱の話を聞いたら、ホワイトソード（16､12）、いたずら書き（14､16）とも実際に行ってみること。

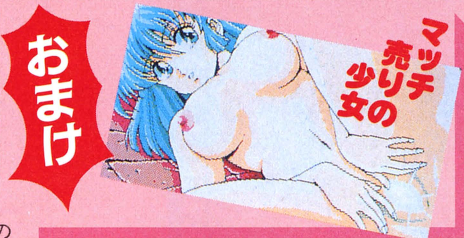


5階

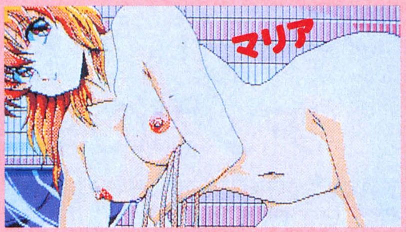
デーモンシティの鍵は、町の寺院にいるルナのお母さんが持っている。

シティに入ったら、ドワーフの店（1､15）→寺院（13､12）→ポペポの館（1､10）→ソープランドおしぼり（16､7）→マッチ売りの少女（16､8）→キャバクラおげまん（6､12）→6階に続く家（5､16）と行こう。なお、マッチ売りの少女はゲームクリアに関係ない。



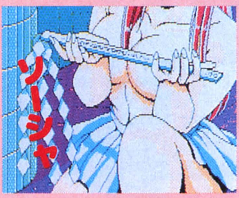






6階

この階には、5階の水路（10､17）を使えば来れる。（2､2）の階段を使ってホワイトアーマーを取ってきたら、総統との決戦だ！



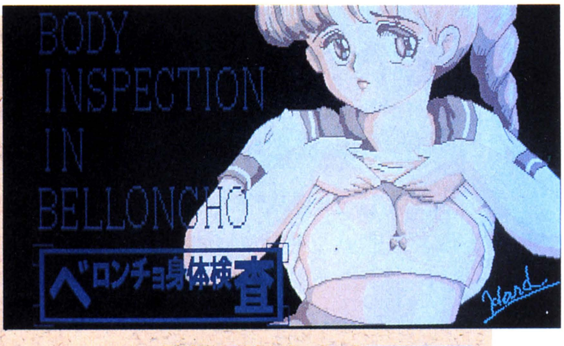
バナナメイツ

小学校の修学旅行のときに大浴場でポコチンを見られて以来、ボクのアダ名は「カルーセル」になった。なぜかって？ ふっ……。
神奈川県　カルーセル

ベロンチョ身体検査

ハード☎03-837-1893/PC9801VM以降、8801SR以降、MSX2/6800円(税別)

RPG要素を加えたAVG本編のほかに、付録としてベロンチョ野球拳スゴロクまでついたお買い得ソフト。H度もきわめてるし、ゲームとしてもなかなかのできで、これはおすすめ品だぜ！



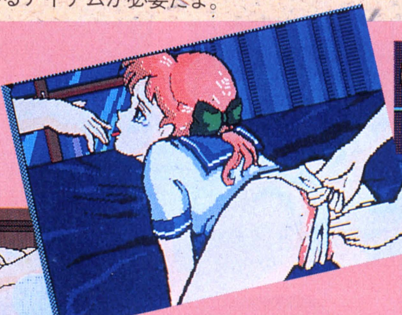
《攻略の指針》

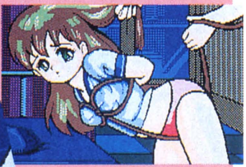
経験値稼ぎでレベルを上げなくても、ときどき体育館で鍛えてもらえば一気に体力をあげられる。ただザコキャラとの戦闘でアイテムを得ると、見られるグラフィックが増えるぞ。アイテム「むふふ」を手に入れたときは不良の井戸へ。持ってる数によっていろいろなグラフィックが楽しめる。体力回復は校庭のまん中にある、お助け井戸へ。呪われたとき、重要アイテムを盗まれたときもここへ。校長室のカギをもらったら、画面右下のダンジョンに行こう。出口にいる敵を倒すにはこの中にある宝箱に入っているアイテムが必要だよ。

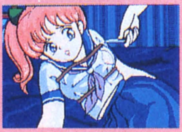

▲おお、過激なポーズ！　はたして、この隠れキャラをキミは見つけられるかな？

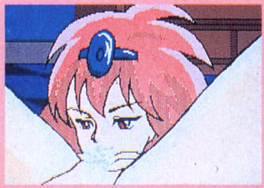
H画面ノゾキ&ガイド

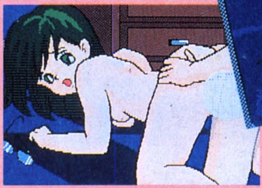
ダンジョンを抜けたあと、校長室で証拠テープを発見!!



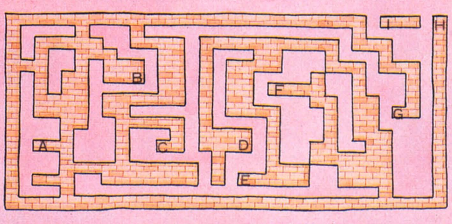




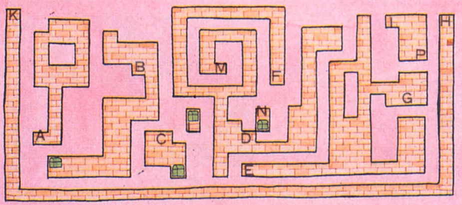




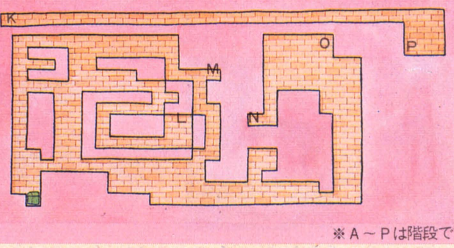
▲なんちゅう、えげつない身体検査。許せん！　こんな気持ちよさそうなことを校長とベロンチョのたったふたりで楽しんでるなんて……



B1



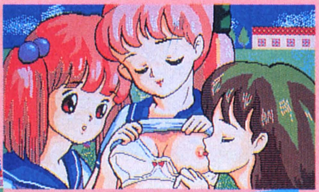
B2



B3

※A～Pは階段です

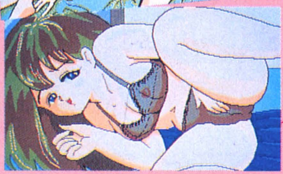
対決に勝った翌日の教室は乱れに乱れて













▲ウヒョヒョッ。女子高校生たちは強制的な身体検査は嫌いでも、自主的にHするのはだーい好きなのだー！



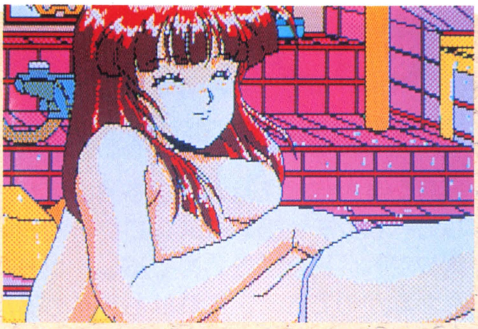
バナナメイツ

春休み、女性ヌードのクロッキー教室にワクワクしながら行ったボク。ところがっ！　そこには、シーツに寝そべった1ぴきのトドしかいなかった。アソコも毛がボウボウで、もう、なにがなんだかッ……!!
東京都　市井ひろみ

<ruby>アドベンチャー</ruby>

リップスティックADV2

フェアリーテール☎03-200-9834/PC9801VM以降、8801SR以降、MSX2/6800円(税別)



これはもうHソフトというよりHな画面も楽しめる本格的AVGといったほうがふさわしい。コマンド選択ながら、注意深く考えて行動する必要があって、遊びがい、歯ごたえは十二分！

《攻略の指針》

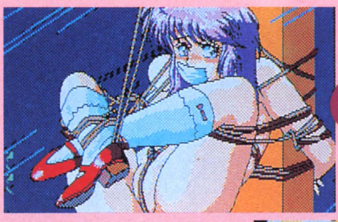
かなり長いゲームなので、とくにHシーンの多い前半をガイド。これで要領はわかるだろう。基本的には行き詰まることはないがメッセージをちゃんと読んでおかないと解けない。とくにメモすべきところはガイドに記しておいたよ。コマンドとしては一見無関係なものに注意。「タバコを吸う」はしばしばカギとなるコマンドだ。

H画面ノゾキ&ガイド

スタート→ソープ「リーザ」→事務所（依頼内容メモ！）→東京駅（タバコを吸え！）→新幹線→爆破事件→警察→事務所（伝言ダイヤルに電話 望遠鏡をのぞくと）→東京駅→事務所→喫茶「レモン」→ソープ「リーザ」



▲冒頭からいきなりソープ嬢の登場だ！　このすばらしいプロポーションから顔を想像すると……



▲ギョギョギョッ！　この縛りかたはお見事。SMのプロのしわざだねえ。しかし、なんちゅうヒワイなポーズなんだろう



▲使っている道具がキュウリにナスビってのが、主婦の悲しさだなあ。さみしかったら男を呼べ！



◀こんなウェイトレスがいて、どこが純喫茶なんやねん？

ソープ「リーザ」→事務所→喫茶「レモン」→尾行→事務所→純子の部屋（性感帯メモ）→事務所→死体発見！→橋本の部屋→喫茶「レモン」

事務所→中島興業→喫茶「レモン」→事務所→JCN→バー「ヴィーナス」→事務所→（バー「ヴィーナス」）→ホテル

純子の部屋→橋本の部屋→事務所

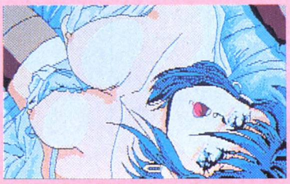
逃げる→JCN→バー「ヴィーナス」→ホテル



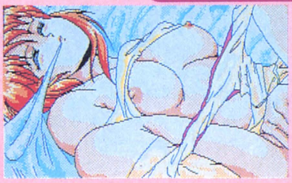
▶ブスのひとり寝なんぞ見たくねえ！



▶ついに出ました、音美ちゃんの危ないシーン！



▼ねえちゃん、ええオッパイしとるやんけ



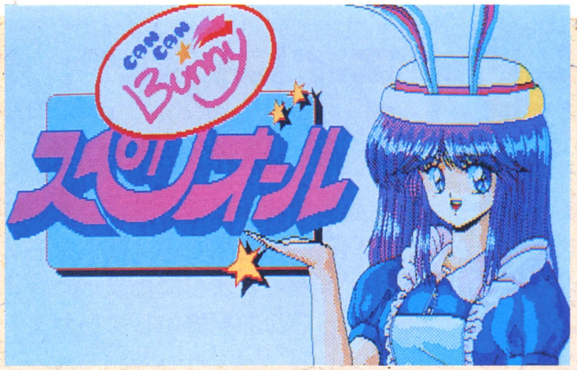
◀悲しみに乱れちゃってるぜ

バナナメイツ
18歳にもなって「ドラエモン」を見ていて、しかも、しずかちゃんになにかを期待してしまうボクは変なのでしょーか。
京都府　カバさん

きゃんきゃん★バニー スペリオール

カクテル・ソフト☎03-200-9834/PC9801VM、8801SRシリーズ、MSX2/6800円(税別)

記念すべきカクテルソフトのデビュー作、『きゃんきゃんバニー』がパワーアップして帰ってきたぞ！　登場する女の子の数は前作の5人から一気に増えて、なんと12人！　ここでは『制服ギャルズ編』に出てくる4人の攻略法を紹介しよう。



《攻略の指針》

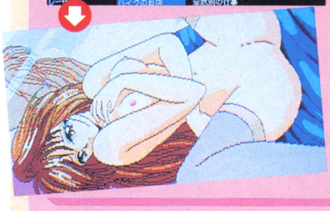
このゲームでは、プレイヤーの血液型や職業などを設定できるんだけど、それによって微妙に展開が変わってしまうんだ。女の子の反応をしっかりと読み取って対処していこう。女の子の血液型を早く聞き出して、ボブのアドバイスを聞くのもポイントだ。なお、『制服ギャルズ編』では選ぶ職業によって登場する女の子も変わってしまうぞ！

H画面ノゾキ&ガイド

フリーアルバイター ⬇ 渡辺由香ちゃん







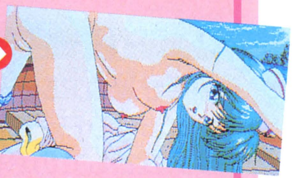
まずは配達先の名前を思い出すこと。各階の移動は、最終的に30階へ行くように。由香に仕事のことを聞かれたら「楽でおいしい…」を選んではダメ。夢はバイクの店を出すこと。××のシーンになったら「もう待てない」だ。

インターン ⬇ 山口有紀子ちゃん

基本的に優等生の発言を心がければＯＫ。有紀子ちゃんに「仕事は楽しい？」「今日は何時まで…」と聞いたら、すかさず病院のことを話して、湖のことを教えてもらおう。呼び出しを受けたら、素直に第３手術室へ。湖では南、南と漕ぐ。





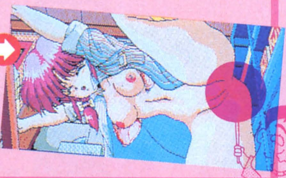


高校生 ⬇ 森田真紀ちゃん

注文は、ふつうの物を。電話番号を聞くときは「お願いだから…」、趣味を聞くときは「あとで教えてね」を選ぼう。２階では顔(髪)→オシリの順番でさわるのがポイント。真紀ちゃんの着替えシーンでは、ドアを開けてはダメ。そのあとは「うしろを向く」→「キスをする」でＯＫだ。







パイロット研修生 ⬇ 南千晶ちゃん

まず「仕事の事」を聞き、「休みはとれる？」と誘おう。アクシデントが起こったあとは「話す」→「チェック」の繰り返し。高度：下、スピード：下、操縦かん：下→上、スロットル：押す→引く、が正解だ。ガンバッテ行けェ!!





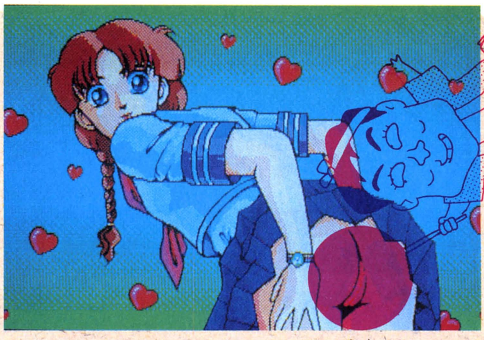


バナナメイツ

うちの近所のガキが、キャバレーロンドンのＣＭソングの替え歌を歌いながら、歩いてました。「大きなちんちん、愉快なちんちん、出しては飲んで、出しては飲んで、どっぴゅう、どっぴゅう」。カメハメハメ浜田様、どうしましょう。
岡山県　スケベ康司

トワイライトゾーン4

グレイト☎06-561-2211/PC9801VM以降、8801SR以降、MSX2、X68000/7800円(税別)



美少女ぞろいの異星人を相手に抜いて抜いて抜きまくる、おスケベRPGの登場だ！　彼女たちの弱点は男のドピュピュ液。たまりにたまったキミの濃～いヤツを、たっぷりお見舞いしよーぜぇ！

敵キャラ別攻略ガイド



◀戦闘員は、よってたかってドピュドピュ攻撃で倒す



▶ノーマルと名のつく敵は、特殊攻撃をしてこない



▶同じ戦闘員でもレベルによって姿がちがう。要注意

▲ドラッグ兵は体力回復の薬などを使用。早めに倒せ



◀運送兵も、けっこう強い。胸に見とれて油断するな



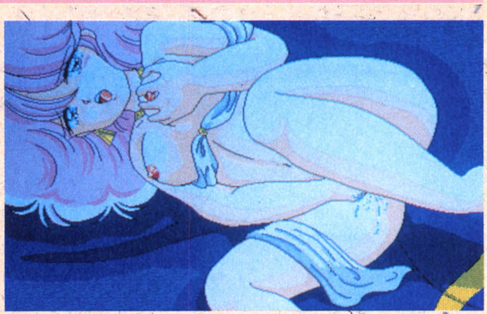


▲こちらのレベルが低いうちは正常位が有効

敵の種類は、戦闘員に運送兵、訓練兵、司令官など、いろいろ。戦闘員や特攻兵は攻撃力が高いワリにＨＰが少なく、司令官などは力がないクセにやたらシブトイ。さらに恐るべきはロープやハンマーなど特殊攻撃をしてくるヤツ。コイツらやＨＰの高い敵は、アイテムや縛り技で効率よく倒すべし！

ランスII ―反逆の少女たち―

アリスソフト☎07442-4-7855/PC9801UM以降、FM-TOWNS、X68000/6800円(税別)



極悪非道のアンチヒーローが繰り広げる、人気のハメまくりRPG。謎解きやドンデン返しなど、ゲームとしてのお楽しみ要素も大充実だ。今回のクエストは4人の魔女のバージンをイタダくのだ！

H画面ノゾキ&ガイド

第1章
▼魔女のひとり、マリアにズコズコ攻撃ぢゃ



第2章
▼カタチのいいオッパイに、ランスもっこり



第3章
▼イヂメられてる3人の少女を助けるのぢゃ



第4章
▼鏡の部屋のワープ解除の仕掛けが♡なのだ



第5章
▼ふたりめの魔女ランに熱いお仕置きを一発



第6章
▼3人めの魔女志津香は悪口攻撃に弱いのだ



〈第１章〉傷ついた女戦士を何度も犯して情報入手。蒸発の実は「うろろーん」のなか。
〈第２章〉鏡の部屋で板を拾い、一番手前の棺を開ける。
〈第３章〉アーシーに聞け。
〈第４章〉死体の所で「武器を拾う」を２回(ルビー入手)。３番めの棺を調べると……？
〈第５章〉今日子に会った後、再びそこに行って鏡を拾う。
〈第６章〉志津香の家の２階の水たまりに１本ずつクイを差す。３本目のクイは１階の書斎の机の下にあるぞ。

バナナメイツ
電車のなかで、なんと女の痴漢にあった。女が男のケツをさわってなにが楽しいのだろうと思いつつ、なにも抵抗できなかったワタシはただの小市民。　埼玉県　女の気持ち

アソコの幸福

ツァイト☎03-299-0461/PC9801VM以降/12800円(税別)

鬼才ひさうちみちお画伯が、めくるめく愛とヘンタイの世界へご案内。このゲームに出会った日から、キミは右手にロープ、左手にイチジク浣腸、頭にパンティかぶってさまよう性の奴隷となるぞ！



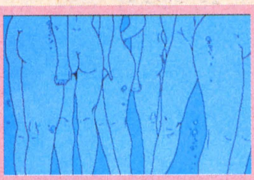
H画面ノゾキ&ガイド



▲女子高生のプリプリのカラダは、万病の妙薬なのだ



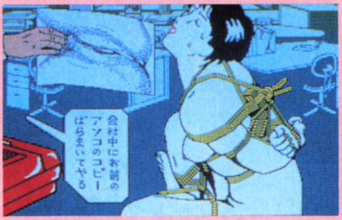
▲便座に残る女の体温に、カメ感激！



▲プールサイドで女を視姦。あなうれし



▲一度は行きたい女風呂ってか



▲縛られたうえにアソコのコピーまで……いやん♡



▲見たくないかもしんないけど、ホモのHシーンもあるぞ！

基本的にコマンドをいろいろ試してれば解けるとゆー、難度の低いＡＶＧ。それでも行き詰まってしまったポヨヨンなキミでも（じつは私もそーだったけど)、「ヒントを聞く」コマンドが導いてくれる。重要なのは人の話をちゃんと聞くこと（何度もシツコクな)。ヘンタイ的ねちっこさでトライすべし！

ストロベリー大戦略

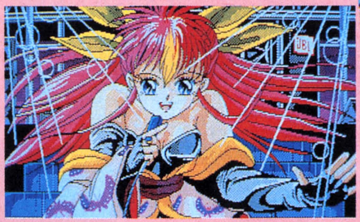
フェアリーテール☎03-200-9834/PC9801VM以降/6800円(税別)

篠田伸夫は、ごくごくふつうの高校生。でも、ふとしたことから、戦国時代の別の宇宙へと飛ばされてしまったからさぁ大変！　大国強国を向こうにまわし、全国を制覇することができるかな？



H画面ノゾキ&ガイド

このゲームでは、情報を集めることが大切。敵国の武将や経済についての情報はキチンと聞くようにしよう。また、戦争に勝つと、負けた国から貢ぎモノが送られてくるけれど、それがお姫様だった場合、Hするとあとで困ることも…。



▲主人公の妻であるアイコ姫。未来のロック・シンガーを目指す、13歳(！)の女の子だ





▲武将の情報も、しっかりチェック！



▲戦闘はこんな感じ。一騎討ちもできるぞ

バナナメイツ

友人と「ラッキー健康ランド」(編注：なんや、それ)に行ったときのこと。中学生くらいのカワイイ女の子が父親に連れられて男湯に入ってきた。けっこういいカラダをしてたので、ロリコンでないボクたちも風呂から出られなくなった。男ならわかるだろ。　愛知県　イナリワン



突如掲載だっ!!　笑えよぉ!!
渡辺電機商会
我々は山手線『痴漢の明日を考える会』の者だ君も参加したまえ！
痴漢に人権を!!
団結
甘あい！
第1話「フハハハの巻」
わしなんぞ女装して電車にのり、わざとチカンに襲わせておるわい
はははん
はん
ゲゲーッ
上には上がいることだなあ
と思ったらそれはわしの息子じゃないか
ヒーッ
作・渡辺電機(株)
へへへ父さんおれは前からあんたのことを♥
とゆーわけで息子と結婚することんなりました
ごめんね母さん…
ごはん冷めちゃいますよ！
しょーがないねぇ
次回はとってもエッチな…期待しろよぉ!!

SPIRITS

今月のスペシャル

ついにバンド活動、始動する!!

いかすGM（ゲーム・ミュージック）バンド天国

夢のジョイント・ライブ実現!!

ゲームミュージック　フェスティバル '90

開催決定!!

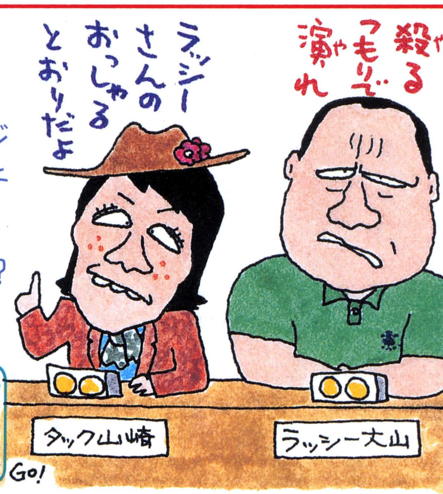


今月のSPECiAL

いかすGMバンド天国

ゲームミュージック

各社から出そろったゲームミュージック・バンド。オリコンのヒットチャートをにらむ存在になったいま、どう盛り上がりを見せていくのか!? 各バンドの今後に注目だ！



バンド元年! この夏は燃えるぜ

ノッたもん勝ちよ!! それがLIVEの常識でい


▲本番に向けて猛練習中のZUNTATA

昨年のセガのイベントでS.S.T.BANDがお目見えしてから、まる１年。最初はリアクションにとまどっていたファンも、プログラムが進むにつれてノリ始め、最後には超盛り上がり、アンコールの大合唱。東京に続いて行われた名古屋・大阪のイベントでも大成功をおさめた。――これがＧＭバンドブームのルーツである。

「ゲームの音楽じゃねーか」とバカにしているようでは、頭をたたいても文明開化の音がしないのだ。世界情勢が動きつつある今日このごろ、ミュージックシーンにもペレストロイカの嵐が吹き荒れているのである。それにひと役買っているのがＧＭであることはいうまでもない！　と、いいきってしまおう。

ロックバンドなんかのライブに行った人はよく知っていると思うけど、これはもう演奏に合わせてイケイケってカンジでノリまくる――これが正しいあり方である。先にノッた者が勝ちであって、ひとりだけ席にかじりついてパクパクいっているのは、この場合もっとも悲惨といえるだろう。かといって、メロディーで聴かせるバラード調の曲でイケイケポーズなどをやっては、なんつースカポンタンだ……と周囲から白い目で見られるので、聴くときはじっくり聴く。それが礼儀でもあるワケやね。

理屈はヌキにして思いっきり楽しめるライブが、これから増えてくるぞ！

▼S.S.T.BAND、アレンジ版のレコーディング

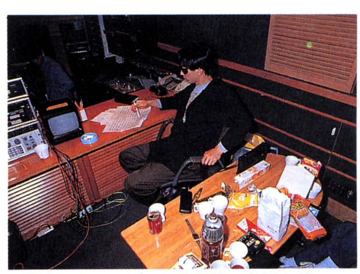


CDはエネルギー凝縮体だ

ＧＭバンドと切り離せないのがＣＤのアレンジバージョン。オリジナルの持ち味を損なわずに、あるいはまた新しい味を加えてファンに届けるこのメディアは、バンドからの音のメッセージなのだ。

最近はいろいろと趣向が凝らされており、各種の生楽器やサンプリング、ボーカル起用などと、多彩な方向に展開している。ファンの反応もさまざまだが、既成のワクにとらわれずに音楽としての進化を始めたという点では、おおいに評価していいんじゃないかな。

もはやＧＭはゲーマーだけの音楽ではなく、一般音楽ファンにも十分にアピールするものになってきているのだ。


▲散乱したテーブルは修羅場の象徴か!?

イラスト／中野豪

SEGA パワフルなノリで迫る迫る！

S.S.T.BAND

ＧＭバンドの先駆的存在といえば、やはりS.S.T.BAND。体感ゲームをメインとしたインパクトあふれるサウンドは、耳から全身へと伝わり、しまいにはノリ出さずにいられなくなる。

ゲーセンやＣＤでこれなのだから、コンサートなんかではタイヘンなもの。会場にはさまざまなファンがつめかけ、一度盛り上がると、もう誰にも止められない。すでに親衛隊も結成されたというほどで、その過熱ぶりはすさまじいものがある。

DATA

♪ライブ時のメンバーは４～７人で、ギター×２・ベース・シンセ×２・ドラムスが基本構成。平均年齢は20代前半。



▲昨年の「国際スポーツフェア」にて。ノッてるゼイ!!

結成は1988年だが、そのベースとなる流れは体感ゲームの歴史とともにあり、また音楽的には10年前のＹＭＯのころからの影響を受けているそうだ。

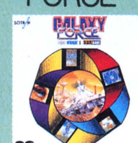
「パフォーマンス性の強いバンドの多い中、コンピュータ・ハイテクをメインコンセプトとした展開をめざしていきたい」というS.S.T.。近い将来は海外へのアプローチもあるらしいゾ。


▲レコーディングの合い間にちょっと一服

DISK

ＧＭバンドの元祖であるS.S.T.のサウンドは、とにかくノリがいいのだ。家で聴いていても、まるでライブみたいな感覚にひたれるのがミソ！

GALAXY FORCE



▲S.S.T.の名前はここから！

メガセレクション



▲名曲満載の豪華版だ

スーパーソニックチーム S.S.T.BAND



▲『スーパーモナコＧＰ』など収録

TAITO 曲のイメージをさらに飛躍

ZUNTATA


◀リーダーの小倉さん。「ズンタタ」の大黒柱だ

DATA

♪メンバーは現在12名で、平均年齢は24歳強。楽器はギター・キーボード・ベース・ドラムスの他、ブラスなども。


▲練習スタジオがわりの本社内倉庫で、はいポーズ！

1987年にアルファレコードから発表された『ダライアス』のアルバムが、ZUNTATA発足の第１弾。それ以来、バンドリーダーの小倉久佳さんを中心に、独創的なサウンドをつぎつぎ産み出している。

「音楽をメッセージとして、それによって何かを伝えたい」という小倉さん。音楽を「視覚化」して、ゲームのなかで70％を、残り30％はその外のイメージの世界に泳がせてみる――ZUNTATAのサウンドの方向性がそれなのだろう。

ゲーム画面に拘束されないサウンド、画面とサウンドの微妙なズレが、聴く側には一種の快感なのである。

DISK

ZUNTATAのサウンドは、聴く側の一歩先の感覚をいっているものが多い。ゲームを超えた世界の広がりを強く感じさせてくれるのが特徴だ。

ニンジャウォリアーズ


▲ZUNTATA のアレンジ版も収録

サイバリオン


▲マニアの間で評判が高かった

ダライアスII



▲ファン必携の名曲ぞろい！



▲ファン感謝デーで登場した「ズンチャチャ」

CAPCOM ベースはクラシック

アルフ ライラ ワ ライラ

独自のサウンド作りを展開し、根強いファン層を持つのが、カプコンの「アルフ　ライラ　ワ　ライラ」。以前の女性だけのバンドから、カプコンサウンドチームの総称としてコンセプトが変わり、音作りの広がりにもさらに磨きがかかっている。アメリカンロックからフュージョン、クラシック、プログレなど、なんでもこなしてしまおうと意欲的だ。

DATA
♪サウンドチーム内では10人。平均年齢は22.3歳で、ギター・ベース・キーボードのプレイヤーがそれぞれいる。

これだけジャンルが多岐にわたると特徴づけが難しくなるのだが、「特徴をもたないことが特徴」として、カプコンサウンドをアピールしたいとのこと。音へのこだわりに注目。


▲メインメンバーの３人デス

DISK

メンバーのほとんどが音楽関係の学校の出とあって、作品にはどれも独持の気品がある。物語的なイメージも強いね。

ファイナルファイト



▲ボリュームたっぷりの２枚組

ストライダー飛竜


▲ゲーム展開にピッタシ合った曲

FALCOM パソコン系のエース！

J.D.K.BAND

先日行われた「ファルコム・フェスティバル」で、ファンの前にその姿を現したJ.D.K. BAND。パソコンゲーム関係ではダントツの人気を誇る、ファルコム・サウンドの担い手だ。

DATA
♪基本的にはベース・ギター・キーボード・ドラムスの４人だが、選曲などにより変動。年齢は25～28歳。

ハードロックからファンク、フュージョンにいたるまではば広くこなし、コンピュータの持つ機械的な感じと、人間の温かさをうまくミックスしたサウンドへとアプローチしていきたいそうだ。先日のライブで、J.D.K. サウンドの持つ爽快なノリを、キミは感じとってくれたかな？

彼らがめざすは映画のサントラ、いや、それ以上！


▲ギンギンのピュアロック！

DISK

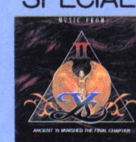
パンチの効いた曲が多く、ヒロイックなイメージを盛り上げる。また、「旅立ちの朝」（イースIII）のような甘い曲も。

ミュージック・フロム・イースII



▲アレンジ版はJ. D.K.のルーツ

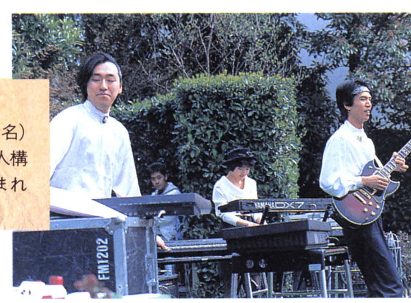
YsII J.D.K. SPECIAL


▲初のスペシャルアレンジを収録！

KONAMI 変幻自在の「コナミ節」なのだ

コナミ矩形波倶楽部

DATA
♪ギター・キーボード（２名）・ベース・ドラムスの５人構成。平均年齢はナゾに包まれているそうである。


▲「摩陀羅フェア」での屋外ライブ！

「矩形波倶楽部」のサウンドには「コナミ節」と呼ばれる独持のノリがある。メロディアスなギター・フュージョンサウンドをメインに多彩な表情をもち、ファンを裏切ることなくグイグイ引っぱってくれるパワーもあるのだ。


▲昨秋のスタジオライブ。ノリは最高だったゾ

結成は1987年だが、それ以前にもコナミサウンドはゲーマーの間で高い評価を得ていた。その実績が、現在のバンド活動に大いに反映されていることはいうまでもないよね。だからもちろん、ライブでのファンのノリもいいワケなのだ。

今後のアプローチに期待!!

DISK

コナミサウンドは「映画的」イメージが強い。ゲームをベースに一般音楽にアプローチするという狙いが、良い形で現れているのだ。

魍魎（もうりょう）戦記摩陀羅



▲以前もこのコーナーで扱ったよね

グラディウスIII



▲ゲーセンでの思いをめぐらせて…

特報!

2大GMバンドが夢のジョイント！これは絶対チェックだ!!

ゲームミュージックフェスティバル'90

コンプティーク&サイトロン PRESENTS

S.S.T. BAND

▼パワフルなサウンドで聴衆をガンガン引っぱる。ギンギンノリまくりのステージに期待！　バーニング・サマー・バイ・S.S.T.!!



VS.



ZUNTATA

▲独自の象徴的サウンドが創り出す、ズンタタ・ワールド。CDでは感じられなかった、新たなイメージの世界が発見できるかも……

8月25日(土)日本青年館

5:00開演　全席指定　¥2,000(税込)

こんなイベントがこれまであっただろうか⁉　なんと、「S.S.T.BAND」と「ZUNTATA」の２大ＧＭバンドが、同じステージで顔合わせしてしまうのだ！　夏休みの最終土曜日は、ＧＭ史上記念すべき日になることはマチガイないだろう。ほれほれ、カレンダーに印つけとくよーに!!

それぞれ個性あふれる音楽性をもったふたつのバンドが、どんなステージを見せてくれるのか⁉　演出は？　メンバーは？　曲目は？　気になる要素がいっぱいだよね!!

チケット発売は７月１日(日)から、各プレイガイドでスタート。ただし……コンプ読者の皆さんにはオイシイ話が！気になる人はとなりを読め！

先着300名にチケット優先予約!

さて、読んでくれたキミにスペシャルなお知らせだ。一般チケット発売に先がけ、コンプティーク読者にかぎり、チケット優先予約ができるぞ。申し込みは必ず往復ハガキで。往信ハガキに①住所、②氏名、③年齢、④電話番号、⑤チケット希望枚数を書いて、

〒102　東京都千代田区九段南４―７―16
市ヶ谷ＫＴビル４Ｆ　コンプティーク編集部
「ゲームミュージック　フェスティバル'90」係

まで送ってちょ。締切は**６月23日(土)必着**。

お問い合わせは**グローバルエンタープライズ**(Tel：03-496-1341）まで。

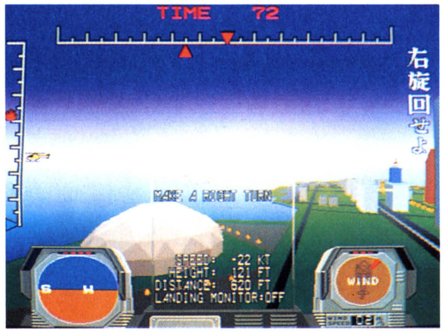
ARCADE

夏に向けて、エキサイティングな新作がドーンと登場！ これは燃えるしかないぜ!!

アーケード

ヘリを操作して、救助活動に挑戦!

エア インフェルノ

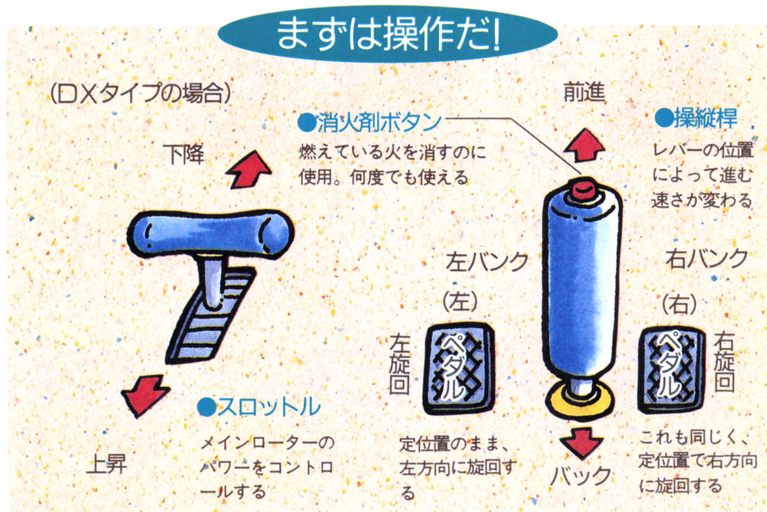


昨年の『ランディング』シリーズの流れをくんだフライトシミュレーターの登場だ。今度は飛行機じゃなくて、ヘリでレスキュー活動を行うのだ。これは手ごたえアリ！

ヘリコプターを本格体験！

災害の中で助けを求めるひとびとの悲鳴。そこへ空からさっそうと現れ、すみやかにレスキュー活動を行うヘリコプター。その機動性にあこがれる人も多いんじゃないかな。で、このゲームでは、それを体験してしまおうってワケ。独自のシステムによる高度な３Ｄ処理、大容量メモリー搭載のＰＣＭ音源使用と、超リアルなシミュレーションが味わえるのだ。

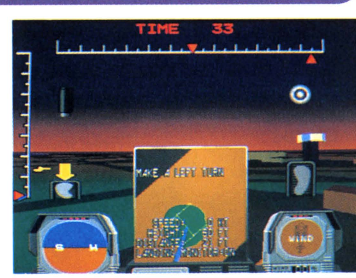
操作がかなり複雑だが、マスターすればゲームの奥深さがわかってくる。



ランディングモニター

機体の真下には超小型ＣＣＤカメラが付いており（という設定）、スタートボタンを押すことによって映像を見ることができる。画面中央のオプティカルディスプレイに表示されるのだ。着陸のときには、これを使って確認しながら操縦するといいね。

再度スタートボタンを押すと、通常の画面に戻る。



▲モニターに真下の映像が出ている。着陸態勢に入ったら、うまく降下しよう



操作の基本をマスターして実戦救助活動へ！

基礎編　感覚をモノにしよう

まずはとにかく操作に慣れよう！ということを前提に構成されたのが、全２面の基礎編。飛行訓練と消火訓練にトライしよう。

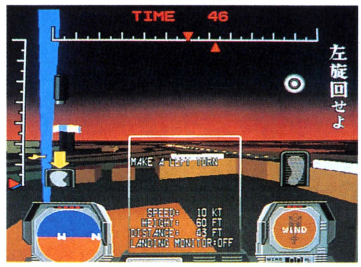
まずは飛行訓練。２本のサーチライトを通過して、ヘリポートに着陸するステージだ。音声や画面の指示に従って操縦する――ただこれだけなのだが、初めてやってみると前進するだけでも大仕事。ましてや指定位置に着陸するなどとなると、ますますわかんなくなってしまう。とにかく経験あるのみ！

とりあえず飛んで・降りてができるようになったら、次は消火訓練。４カ所に点火された火を消して、ヘリポートに着陸するのだ。火元に接近して、消火ボタンを押しまくって鎮火せよ。

あまり高度を上げすぎると風が発生し、操作に影響するので気をつけよう。

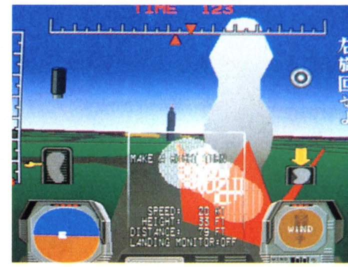
とにかくプレイを重ねて感覚をつかみ、納得のいくまで練習することだ。でないと救助編で苦労するぞ！

飛行訓練



▲サーチライトを目標に進むのだ

消火訓練



▲４カ所の火を消してヘリポートに着陸

救助編　４つのミッションをクリアせよ！

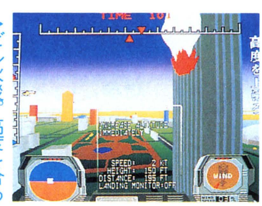
操作がマスターできたら、いよいよ実践にトライ。こちらは全４面だ。

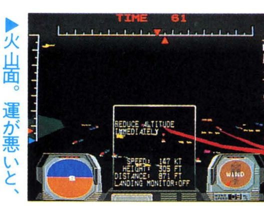
①タンカー火災……巨大タンカーの火を消して、甲板上のヘリポートに着陸しよう。海面には降りられないよ。



▲タンカー火災。すみやかに消火消火！

②高層ビル火災……ビルの火を消して、屋上のヘリポートに着陸しよう。屋上付近は風が強く、流されるので注意！


▶ビル火災。高度を合わせるのがけっこう難しい

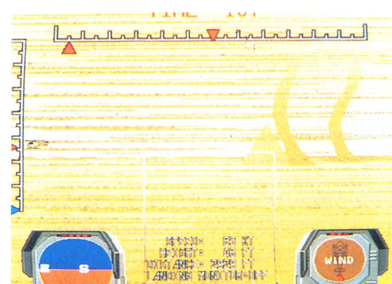


▶火山面。運が悪いと、火山弾の直撃もある

③火山島大噴火……火山の上空を通って、島の向こう側のヘリポートに着陸。火口からの火山岩に気をつけよう。

④砂漠に消えた考古学者……砂漠のどこかに遭難している考古学者を救助。レーダーが故障するので、目標までの距離のチェックが重要だぞ！

――画面の状況や計器のデータを把握しながら操作するのだ！



▲最終面。竜巻接近中！　前が見えんぞ!!

オマケ　こんなシーンも！

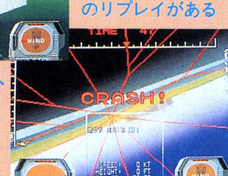
さて紹介の最後は、通常プレイではちょっとお目にかかれないようなシーンを取り上げてみよう。

こんな細かい部分にまで凝っているあたりは、なかなか開発スタッフの遊び心をうかがわせてくれるよね。

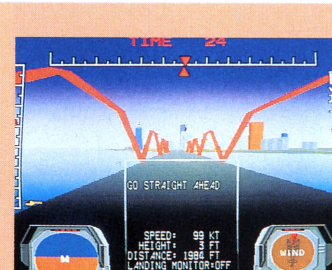
腕に自信がついたら、ゼヒ見に行ってあげてほしいな。



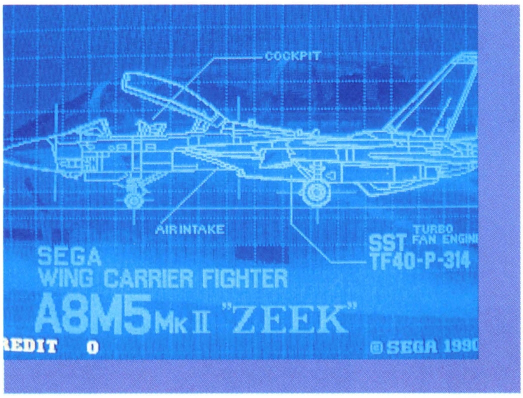
▲このビルのスキ間、ギリギリで通れるという話なんだが……



▼クラッシュは大減点。このあと５秒間のリプレイがある



▲低空飛行で橋を渡ったりなんかする。これも、じつは意外に難しいとか……



ファン待望！　新作体感ゲーム

G-LOG（ジーロッグ）

春のAOUショーで人気を集めたドッグファイト・シミュレーション、キミはもうプレイしてみたか!?『アフターバーナー』の興奮をさらにグレードアップさせたこのゲーム、こいつは刺激が強すぎるぜ!!

実際の飛行状態にさらに迫ったシミュレーション！

西暦20XX年、国連会議により国家予算を軍事費に使用することが禁止され、各国で軍隊の民営化が進んだ。その結果巨大な軍事組織が乱立し、各国は事態を重くみてこの解体に乗り出したが、最強の組織“B.D.S.”は最後まで抵抗を続け、各国でゲリラ活動を展開した。

敵の主力部隊である強力な空軍に対抗するために開発された戦闘機、それがA8M5-MK2（敵の間でのコードネーム“ZEEK”）である。キミはこの最新鋭ジェット戦闘機を駆って、迫りくる敵機をビシバシ撃墜していくのだ。

視点はコックピット内部から見た「ヘッドアップディスプレイ方式」が基本で、背後から敵機の追撃を受けると「後方３Dパース」に変わる。これによって、よりリアルなシミュレーションが再現され、過激なドッグファイトが体験できる。マシンも上下左右に激しく動くので、飲酒運転はもってのほか!?

LOCK ON!



▲照準が敵機をとらえると赤く変わる。チャンス！

後方より敵機接近！



▲後方から敵機が迫るとこの画面に！　攻撃をかわせ!!

やられてしまいましたー



▲攻撃をモロに受けてフロントが大破！　あとは落ちるのみ

制限時間内に規定数の敵機を撃墜するのじゃ

自機の武器は20㎜バルカン砲と、空対空赤外線誘導ミサイル。ゲーム画面のブルーゾーン内に敵機を追いこむと、照準が移動し敵機をとらえロックオンする。ここでミサイル発射だ！　ゲームは持ち時間制で、時間内に一定数の敵を攻撃すれば次へ進める。ノルマが達成できなければゲームオーバーだ。

初級（全９面）、中級（全13面）、上級（全16面）の３つの飛行モードから、実力に合わせて選択し、ゲームスタート。それぞれ敵の攻撃だけでなく、自機の操作性も変わってくる。上のレベルに進むにしたがって、スロットルレバーを使ったスピードの加減速、操縦桿による自機の飛行角度が重要になってくるのだ。たとえば中級では渓谷や鉄塔の間を飛行したり、上級では90度飛行や背面飛行の形態をとることも。

シーンのスゴ味に加えて、テクの活用がこのゲームのだいご味だ。

低空飛行で敵艦を撃沈



◀洋上に浮かぶ船を狙え！

夜景の上空でファイト！



▲上級の１面。いきなりハードそう……！

ダメージ表示もあるぞ



▲モニターに赤い表示。操作感にもかかわる

地上攻撃態勢に入れ！



◀敵基地を攻撃。ノルマ30はツライ!?



今年の野球は世界が舞台だ!

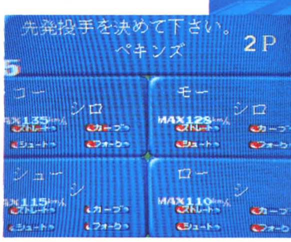
球界道中記

世界全土を舞台にザ・ベースボール！　世界各国で展開される攻守のバトル！　これはとんでもない!!　さらに登場キャラがなんと、ぜーんぶ『妖怪道中記』の「たろすけ」だ！　これはさらにとんでもない!!

野球は頭脳だ!　あーんどアクションだっ!!

今年のペナントレースは何かちがう。昨年Ｂクラスとかいわれてたチームが強い。とくに大洋とロッテは生まれ変わったよーな強さだ。でもって巨人や西武などは、あいかわらずのパワーである。いけいけライオンズ。去年の雪辱を果たすのだ！　しかし審判４人制はやはり問題がいろいろあるなーとか思いつつ、最新ナムコ野球の紹介だ。


▶これがクロスプレー！こんなきわどいシーンもぜんぶんに味わえるぞ



◀とにかくデータの量がすさまじいのだ。キミは選手を使いこなせるか!?

今年はとにかくデータの量がすごい。なんと世界各国にジャパン・アービアン・フンババ・メリケン・オロシアン・シーナ・ゲーマンの７つのリーグ。球団数は36、さらに選手の数はなんと576人！　さらにさらに、球場の数は11もあるのだ！　恐るべきボリューム。

この576人の選手それぞれに個人データが登録されており、きめ細かな戦略が立てられるほか、ピッチングもコース設定・投球ポジション・球種を自在にあやつれる。また、野手のプレイも横っ飛びやダイビングキャッチなど、ダイナミックなプレイがＯＫ。攻守にわたってパワーＵＰ！

世界をまたにかけるのは、どの国のたろすけか!?



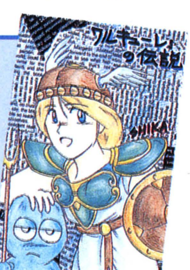
▲世界どこもかしこも「たろすけ」だらけ



▲２Ｐ同時でもぜーんぶ「たろすけ」

隔月恒例　イラストコーナー

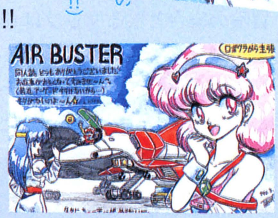
ひそかに競争率が激化しつつあるこのコーナー。ホントはもっと載せたかったんだけど、スペースの都合でこのくらいが精一杯なのだ。ボツの皆さんゴメン!!　次回めざして、めげずにガンバってくだせえ。なお他人のパクリは厳禁ね。㋟のチェックは厳しいぞ!!



▶意味ありそうでないバックの英文がオシャレ（東京都・ＳＨＩＫＡ!!）


▼ポカポカ陽気のただよう雰囲気がイイですね（神奈川県・ＷＩＮ）





▲年賀状は締切りオーバーだったのだ。ゴメんしてちょ（兵庫県・高島大）
◀21歳にしては童顔の天現寺さん（大阪府・時猫竜）

プレゼント
好評のカンペンだよん

さて今回めでたく採用となった皆さんには、サイトロン特製カンペンケースをプレゼント。学校へ持っていって、友人に自慢するように（笑）。盛夏に向けて、皆の者精進するのぢゃ（妙にエラそう）。


▲サイトロンのロゴ入りなのだ

X68000

夏もちーかづく、ロッパーも元気♪　オリジナルRPGにパズル、麻雀…どれもおいしそー。

期待高まるロッパーオリジナルRPG

ラグーン

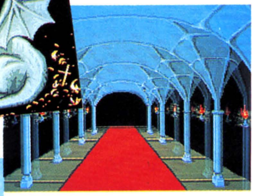
●ズーム☎011-613-0191／8800円(税別)

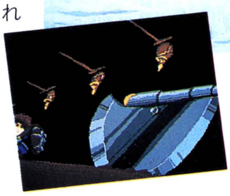


発売が遅れてヤキモキしている諸君も多いかな？　今月はだいぶ開発が進んだグラフィックをどどーんと一気に紹介でーい！

▶アニメーションたっぷりのグラフィック

諸君、店頭でデモは見てくれたかなあ？　ともかくアニメーションの迫力は最高だぜ！　ゆっくりと首をもたげてこちらをにらみつけるドラゴン、猛スピードで迫ってくる回廊、いきなり近づいてきてぶつかりそうになるカモメ……。ゲームにひきこむ魅力はじゅうぶんだ。なんたって多重スクロールが効いている。とくにマップ上では、この立体感が最高に気分を盛り上げてくれるだろう。くずれた床から床へのジャンプを失敗したら、あーんな下まで落ちるんだと思っただけで、背筋がゾクゾクしちゃうぜ。

▲写真では立体感やスピード感が伝えきれないのが、残念無念！

▶バラエティに富んだマップへ旅立て！

旅立ちの準備といえば、まずは装備、そしてアイテム。装備やアイテムの使用は簡単だ。持ち物をちゃんと絵にしてくれていて、わかりやすいだろう？　魔法もアイテム画面で選んでおくだけ。あとは、戦闘画面で攻撃すれば自然に魔法を使える仕組み。戦闘は剣を抜いて、相手に向かってまっしぐら！

冒険の舞台となるマップはじつに種類豊富。煮え立つマグマがおそろしげな火山地帯や、体の芯までこごえそうな氷の洞くつなどなど。早く旅立ちたいね！

装備



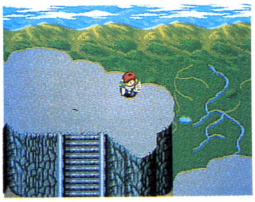
▶アーマー、シールド、剣それぞれ種類も豊富だね

アイテム



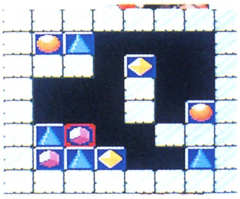
▶アイテムの使用はこの画面で選択。魔法もあるんだよ

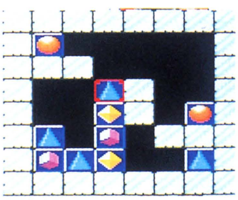


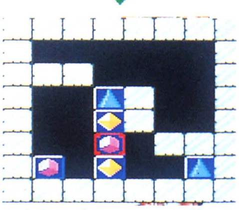


重力が憎い!? おもしろパズル
パズニック

●ブローダーバンドジャパン☎03-341-1135／7800円


▲一見簡単。でも左上のオレンジのブロックの移動はどうする？


▲ブロックを積んで、これを足がかりに右の棚のほうへ動かせ


▲水色のブロックを左に落としたら右の1個が余り、失敗だ！

アーケードからの移植ゲームだ。ルールは簡単。あらかじめ置かれているブロックを動かし、同種類のものをくっつけて消すというだけ。ただし、ブロックは重力の法則にのっとって、上から下へしか落とせない。制限時間内に全部消せば面クリア。クリアするごとにバックのグラフィックが少しずつ見えてくる。といってもHな絵じゃないけどね。レベルが上がると、上下や左右に動くブロックが登場。これにタイミングよくブロックを乗せるのには運動神経が必要！

レベルが上がると、アクション性も！

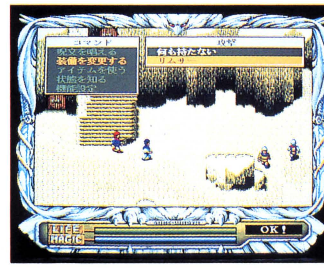
まん中のブロックは左右に動いている。これを利用し、下の同種のブロックの上へ落とすんだ



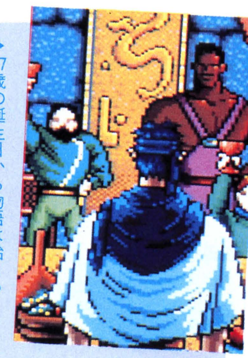
話題のRPG、ロッパーに登場
ルーンワース

●T&Eソフト☎052-773-7770／8800円(税別)

本誌ではコミック版が人気連載中の『ルーンワース』。ゲーム版は世界設定は同じだが登場人物やストーリーは別物で、アクションタイプのRPGになっている。特色はマルチストーリー。ふつうのゲームでは、ヒーローたるもの、必ずすべてのクエストを受け、人びとを困らせるボスキャラをぜーんぶ倒さなければならない。でも、プレイしていて、筋書きどおりに動かされたくない！と思うこともあるだろ？　このゲームではクエストを断わり、思いっきり極道クンを演じることも可能なのだ！



▲物語は、山賊のアジト「ザノバ砦」から


▶17歳の誕生日から物語は始まる



◀▼主人公の父は山賊団の頭領。怒るとこわいのだ！

びんびん麻雀
ピーチエンジェル



●ソフトベンダー武尊☎052-824-2493／4900円(税込)

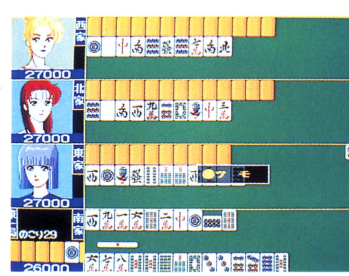
強力な思考ルーチンがついて、なかなか歯ごたえある対戦が楽しめると評判の麻雀ゲームがロッパーにも登場。女の子のグラフィックはすべて新たに描き下ろしたとのことで、これはなまつばゴックンもの。ゲームは相手のクセを覚える練習用の「フリー対戦」モード、勝ち抜いて捕らわれの美女を助ける「お助け麻雀」モードのふたつ。お助け麻雀では3人の美女を相手に半チャントップを4回取らなければいけない。これでようやくボスとの対戦。しかもボスはなーんと6人。勝ったときの美女のヌードを楽しみに、頂点を目指せ！



美女九人衆



▶スベスベのお肌が目に染みるぅ
▼もう、何もいうことはありません



▶カーソルキーだけでの簡単操作。チーなどチャンスの知らせもあり

PC ENGINE

この夏のPCエンジンは、○ィズニーランド行くよか楽しい（かもしれない）ぞ!!

PCエンジン

超人気コミカルACTがPC界に乱入!!

ACTファンに朗報!!
あの『ベラボーマン』が、
PCで再登場だ！



ベラボーマンに地球が救えるか!?

個性的なキャラたち、手や足がビョーンと伸びるユニークな攻撃などで、アクションファンを釘付けにした『超絶倫人ベラボーマン』。一介のサラリーマン、中村等がベラボーマンに変身し、庶民の怒りをさく烈させる！

・ストーリー紹介・

物語は、'70年代初頭の日本に始まる。ちょうどその時代は、高度経済成長期で、世の中は活気に包まれ、誰もが平和の時代を満喫していた。が、そのころ世界征服を企むひとりの科学者がいた。彼の名は爆田博士。この陰謀を知ったアルファー遊星人は、平凡なサラリーマン、中村等に“超変身物質”なるものを授け、打倒爆田博士の使命を託して去ってしまった。

やがて、爆田軍団の野望が動き出し、新田4丁目征服が開始された。そのとき、ひとりの救世主が現れた。彼こそが、正義の男“超絶倫人ベラボーマン”だ。

ヘンな登場人物たち

このゲームには、ユニークなキャラがたくさん登場するぞ。そのおもな人たちを、ちょっとだけ紹介しよう。

なかでも福引男はラッキーカードのようなもんだから、いじめちゃダメよ。

爆田博士



▲世界征服を企む悪の大ボス。「打倒！ 爆田」だ！

アルファー遊星人

▼中村等に、打倒爆田の使命を押しつけていった無責人男



福引男

▼「ビバ!!（死語）ベラボーマン」と現れるハイな奴



福引男がくれるアイテムの数々

福引男は各ステージの途中で登場し、ベラボーマンにいろんなアイテムをくれるのだ。アイテムが出てきたら、すぐに取らないと、消えちゃって泣きをみることになるぞ

おにぎり



▲ライフが1ポイント回復するのだ

ラーメン



▲ライフが4ポイント回復するぞ

すし



▲ライフが10ポイントも回復する豪華さ!!

ドリンク



▲20秒間、無敵状態になるのだ

貫通拳



▲30秒間、攻撃力が通常の4倍になる

波動弾



▲貫通拳のパワーが、さらに遠くまで飛ぶ

スカ



▲その名のとおりのハズレくじだ。残念！

町あり海ありの全22ステージを戦いぬけ！

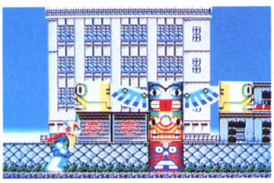
ステージ数は全部で22。変化に富んだいろんな面があって、ビジュアルも結構楽しめるぞ。最初の1面は練習ステージ。ザコキャラしか登場しないので、そいつらを練習台にして、ベラボーマンの基本ワザをマスターしよう。

ここに紹介するステージは、2面から。いよいよ、熱き戦いが繰り広げられる、というわけだ。1面で修得した基本ワザを忘れないで戦っていこう。2面の背景は町内だ。昔懐かしい電話ボックスが見えるぞ。見覚えのない人もいると思うけど、この時代はみんな、こういう電話ボックスだったんだぞ。

3面は海のなか。いきなりシューティングシーンとなる。ベラボーマンがシーベラボーに変形して、戦っていくのだ。そして4面では忍者軍団が出現、と、何の脈絡もなくベラボーなステージが続く。先はまだまだ長いから、がんばってやってみてちょっ。

町内

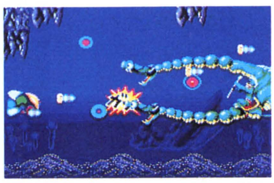




▲2面は、まだそんなに難しくはない。敵も、大したヤツは出てこないしね。この面のボス、ボスウンババは、でっかいトーテムポール。オノをぶん投げてくるので、気が抜けないぞ。注意して戦おう

海底





▲3面はシューティング。2種類のミサイルを使って敵と撃ちあい、障害物を避けながら、海中を進んでいこう。ボス、ツインスキューレンは、ふたつの長い首を持ち、両方の口と体から弾を吐く。首を叩けばOKだ

忍者屋敷



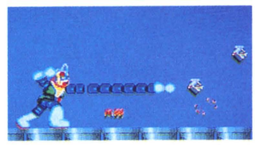


▲4面は忍者屋敷。妙なカッコーをした、ヘンテコな忍者軍団が襲ってくるぞ。マップは少し複雑。途中で、地上と地下のふた手に分かれてるけど、どっちを行っても大丈夫。ボス、ベンジャミンは手裏剣を投げてくるので要注意

基本ワザをマスターしろ！

ベラボーマンは攻撃するときに、手足や首をビヨーンと伸ばすのだ。これが最も大きな特徴のひとつ。つねに敵との距離を考えて攻撃しなければならない。その基本ワザを見てみよう。

ベラボーパンチ



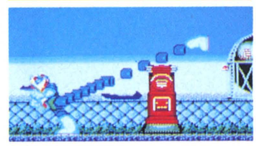
▲いちばんオーソドックスなワザ。ボタンを長い時間押すこと

ベラボーヘッドバット



▲地上の敵に最適。✚キーを下の方向に入れて攻撃だ

ベラボーキック



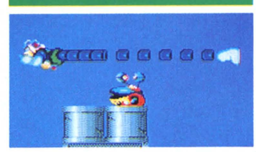
▲キックの操作は、✚キーを上の方向、プラス攻撃ボタン

ベラボージャンプ



▲ジャンプボタンを思いきり押そう。これで障害物もクリア

ベラボージャンプキック



▲小ジャンプのときはパンチ、大ジャンプではキックが出るぞ

7月の新作 Line Up

夏がくーれば思い出す～♬　今年もハドソン全国キャラバンの季節がやって参りました。とゆーわけで、公式認定ソフトとして『スーパースターソルジャー』が登場。ＳＴＧファンにはお待ちかねの1本だね。

ほかにも、不朽の名作『ロードランナー』や『大魔界村』『ラストハルマゲドン』などなど、ビッグネームが大豊作。どーだ、うれしかろ？

スーパースターソルジャー

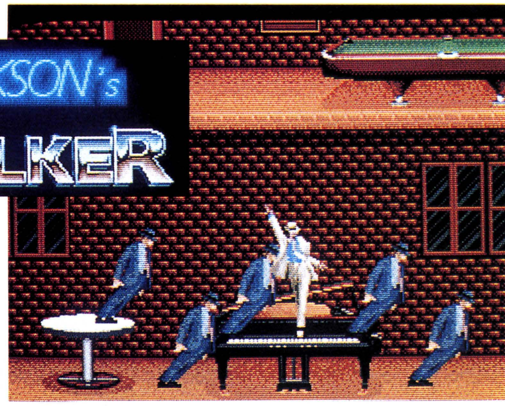


▲美しいグラフィックも見もの

ソフト名	メーカー名	発売日	価格	ひとことコメント
スーパースターソルジャー	ハドソン	7/6	￥6,500	『Sソルジャー』と『ガンヘッド』の血を引く爽快STG
超絶倫人ベラボーマン	ナムコ	7/13	￥6,800	アーケードで大人気を博したコミカルACTゲーム
桃太郎伝説ターボ	ハドソン	7/20	￥5,800	FC『桃太郎伝説』のPC版。楽しさはピカ一のRPG
ロードランナー	パック・イン・ビデオ	7/下旬	￥5,800	ご存じ、パズルゲームの名作!!
デビルクラッシュ	ナグザット	7/下旬	￥6,300	不気味な味つけのピンボールゲーム
はにいおんざろおど	フェイス	7/下旬	￥6,400	はにわの「はにい」が大活躍するほのぼのACT
麻雀悟空スペシャル	サン電子	7/下旬	￥6,300	麻雀しながら西遊記のストーリーも楽しめる
将棋　初段一直線	ホームデータ	7/上旬	￥6,780	お助け技ありの初心者向けから本格対局まで
ラビオレプススペシャル	ビデオシステム	7/上旬	価格未定	マイキャラはウサギ型戦闘機。かわいいSTG
大魔界村	NECアベニュー	7/予定	￥10,800	スーパーグラフィック対応。大迫力のACTだ
ラスタンサーガII	タイトー	7/予定	価格未定	神話のような世界を舞台にした、横スクロールACT
ラストハルマゲドン	ブレイングレイ	7/予定	価格未定	モンスターVS.異星人の壮絶な戦いを描いたRPG

『ファンタシースターⅢ』のエンディングを全部見たら、アクションゲームで気分転換?

MICHAEL JACKSON's MOONWALKER



ついに、あのマイケル・ジャクソンがメガドライブに登場！　ゲームの世界での活躍もスゴいぞ。

スーパースターがメガドラに登場!

マイケルが主演した映画「ムーン・ウォーカー」をベースとしたアクションゲームがお目見えする。もちろんマイキャラは、ムーンウォーカーことマイケルだ。ＢＧＭは、「今夜はビート・イット」や「バッド」「ビリージーン」などのヒットナンバー。さらに、ゲーム中のムーンウォーカーの声は、すべてマイケルの肉声を使用しているというから、ノリノリでプレイできるね。

ゲームでは、さらわれた子どもたちを全員助け出すと、バブルスくんが肩に乗って、ボスがいる場所を教えてくれる。そのボスを倒すと、ラウンドクリアだ。マップのつながりが複雑なラウンドもあるから、注意が必要だ。窓を開けると出てくる猫なども敵だから、油断は禁物だぞ。



◀子どもをひとり助けたぞ。残りの4人はいずこに?



▲この敵は、ここでは倒せないんだ

さ・す・がのパフォーマンス

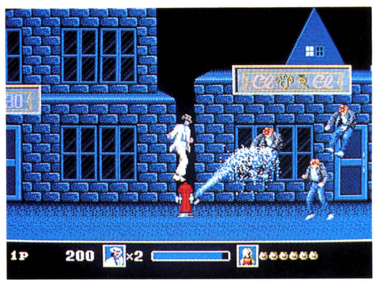
主人公がかのマイケル・ジャクソンというだけあって、とにかくアクションがコっているんだ。動作パターンがマイケルだけで100以上ある、というからスゴイ。階段の手すりを滑り降りたり、くるくる回ったり、なんとムーンウォークもしてしまうんだ。一見、ただのパフォーマンスみたいに見えるけど、トラップを安全に通り過ぎることができる、というスグレ技なのだ。



▲ジャンプもきまってるね



▲鍵盤に上がると、ピアノの音がするぞ



▲消火栓の水で敵をふっ飛ばせ！

特殊攻撃がオシャレ！

ライフメーターが黄色か青のときに、マジックボタンを押すと、魔法を使うことができる。ボタンを押すと、マイキャラはまずスピンする。その回転数、つまりボタンを押している長さによって魔法の種類を選ぶんだ。魔法は全部で3つ。スピンして周りの敵をふっ飛ばすスピン・アタック、帽子を投げて敵をやっつけるハット・アタック、敵を無理やり（？）踊らせたあげくに倒してしまうダンス・アタックと、マイケルならではのユニークな攻撃魔法が、用意されている。このなかでも、とくにスゴいのが、ダンス・アタック。ラウンドごとに変わるBGMにあわせて敵キャラが踊る姿は、まさに壮観。そうそう、ライフメーターは子どもを助け出すとアップする。また、消火栓から水を吹き出させたり、いすを蹴飛ばしたりしても敵を攻撃することができるんだ。



▲全員整列！　1、2、3、4！



▲ねーぎとろまきまき……ってか？



▲マイケルがいちばん目立ってる！



▲そして、だれもいなくなった。合掌

COLUMNS

コラムス

アーケードで人気のパズルゲームがメガドラに移植される。「これができれば大天才」のキャッチはダテじゃない！

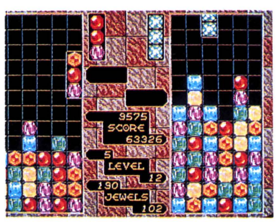


『コラムス』は、3つひと組で落ちてくる宝石を回転させて、タテ、ヨコ、ナナメの一直線上に同じ色のものを3つ以上並べて消していく、というアクションパズルゲームだ。シンプルなゲームだけど、それだけにちょっとしたテクニックが必要だ。

このメガドラ版には、指定された宝石を消すのが目的のモード、「フラッシュ・コラムス」に加え、ふたりで交互に操作する「ダブルス」モードも新たに加わったぞ。もちろん難易度も設定できるから、初心者でも十分楽しめるハズだ。



▶デモもしっかりついている。すごいでしょ
▲アーケードでお馴染みの画面だけど、少しちがう



◀魔法石で大逆転！　も夢じゃないぞ

メガドライブ

MD新作NEWS

あいかわらずビッグタイトルが目白押しのメガドラだけど、今号のトップを飾るのは『大旋風』。『究極タイガー』『TATSUJIN』の血をひく超ムズシューティングだ。発売は、6月末の予定だ。また、7月中旬発売予定のアクションゲーム『E-SWAT』は、アーケード版の続編。前作でのミッションを終えた主人公が、新たな任務を与えられる……というストーリー。かなり難易度が高い、ハードな仕上がりになっているぞ。

大旋風



▲護衛機をひきつれて進撃！

タイトル	メーカー	発売日	価格	ひとこと
サンダーフォースⅢ	テクノソフト	6月8日	6,800	STG、ここに極まれり
大旋風	タイトー	6月23日	6,000	大迫力のSTGが登場！
ゴーストバスターズ	セガ	6月30日	6,000	おなじみの顔ぶれが出演
コラムス	セガ	6月30日	5,500	ふたりプレイがベター！
E-SWAT	セガ	7月14日	6,000	ハード&サイバーACT
フェリオス	ナムコ	7月20日	5,800	感動のシーンが家庭でも
四天明王	シグマ商事	7月下旬	6,200	2作目は大型アクション
マイケル・ジャクソンズ ムーンウォーカー	セガ	8月9日	未定	全編マイケルの大活躍！

Spirits Label

スピリッツ・レーベル

この春「ミス・リリア」に選ばれた杉本理恵ちゃん、キミはもちろん覚えてるよね。今回のスピリッツレーベルは、いよいよデビューが間近に迫った彼女の表情をのぞいてきたぞ。

あどけない笑顔がとても印象的な女のコ

『イースII』のヒロインで、可憐で清楚な美少女、リリア。そのイメージにピッタリの女の子として、全国1,873人の中から選ばれたのが、杉本理恵ちゃんなのだ。

今春大阪の中学を卒業して上京し、堀越高校に入学。「人の多い所ってニガテなんです……」と、東京の生活に戸惑いは隠せないみたいだけど、お兄さんが一緒に来て住んでいるっていうから大丈夫だよね。

絵が好きで美術館によく行くという理恵ちゃん。物語や詩なんかも書いたりするロマンチストなのだ。好物のタコヤキの話になると「東京のはちょっと……」とのお言葉。さすが厳しい!!

ファンの期待を背負って、まもなくデビューする彼女に、赤丸チェック！



▲レコーディング風景。ちょっと緊張気味!?





▲武部さんと打ち合わせなのだ

編曲 武部聡志

杉本理恵ちゃんのデビュー曲のアレンジを担当したのは、ユーミンのコンサートツアーの音楽監督でおなじみ、武部聡志さん。久保田利伸・松田聖子・中森明菜などの編曲、斉藤由貴・BEATBOYSなどのアルバムプロデュースも手がけたスゴ腕のお方なのだ。

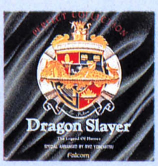
NEW DISK INFORMATION

毎月発売されるDISKの数が、だんだん多くなってきている。このコーナーもなんとか枠が広がらんものだろうか（苦悩）

パーフェクト・コレクション・ドラゴン・スレイヤー

●キングレコード　CD3,800円（2枚組）

『ドラスレVI』の全18曲を、オリジナル版とアレンジ版に分けて収録。アレンジはCDロム版『イースI・II』などを手がけた米光亮氏が担当。88MC・TOWNSのユーザーには、うれしいソフト対応CDだ。



▲ドラスレワールドを完全カバー！

交響詩グラディウスIII

●キングレコード　CD2,800円　CT2,500円

『グラディウスIII』のサウンドをオーケストラにアレンジし、壮大な世界を再現。シリーズのサウンド集大成ともいえるスペースオペラが奏でられる。スケールのデカさをドーンと突きつけられるような衝撃の1本。



▲シリーズファンはゼッタイにチェック

G.S.M.1500シリーズ

●ポニーキャニオン　CD各1,500円

今月は『フラッシュポイント／ブロクシード』『レッドアリーマー』の2本。前者は『テトリス』の流れをくむパズルゲーム2作。後者はゲームボーイソフトのアレンジバージョンだ。



▶パズルゲーム2作

◀憎まれ役が主役に!?

レジェンド・オブ・シュヴァルツシルト

●アポロン音楽工業　CD2,600円　CT2,300円

狂嵐の銀河『シュヴァルツシルト』I・IIの楽曲を、オリジナルとアレンジ版で完全カバー。アレンジは藤原いくろう氏によるもので、宇宙の広大さと戦闘のし烈さをドラマチックな構成でつづっている。



▲宇宙にまたたく星の感じが新鮮だ

NEO-GEO SOUND POWER

●ポニーキャニオン　CD・CT各2,500円

SNKのニューハード、『NEO-GEO』からのオリジナルサウンド5本を収録。ゲーセン用と家庭用のハード的性能は同じで、そのクオリティも良質だ。他のソフトハウス参入も今後楽しみなシリーズ。



▲こんどのSNKはひと味ちがう！

AFTER BURNER/SEGA S.S.T. BAND

●ポニーキャニオン　CD1,500円

セガFAN待望のニューディスクは『アフターバーナー』。ゲーセン版のオリジナル6曲をストレートに収録した他、S.S.T.BANDのニューアレンジ版をプラス。こいつさえあれば『バーナー』は完璧！



▲S.S.T.の最新版だ！ノルしかないぜっ

★アイドルデータバンク★

IDOL DATA BANK

IDB031

今月のデータバンクは『マイ・ロンリィ・グッバイ・クラブ』で歌手デビューした和久井映見ちゃんの登場だ。以前からドラマやCFで活躍中の映見ちゃん、歌手であり女優でもある彼女を表わすには"アクトレスシンガー"という言葉がピッタリ、この夏もドラマやCFで見かける機会が増えそうだ！



和久井映見

EMI WAKUI

IDOL DATA BANK FREE AREA

Catch Up The Idol

"パソコン通信"界のアイドル

IDOL DATA BANK ★アイドルデータバンク★

IDB031

久びさに本格的なヤングタレントが現われた気がする。そう……アイドルではない。タレントだ。

ドラマでの演技力はもちろんのこと、ラジオのディスクジョッキー、歌手としても抜群の実力を発揮できる美少女なのだ、和久井映見って娘は……



和久井映見

演技派女優は常に情熱を忘れず努力を惜しまない

「今はまだ、これといってやりたい役とかはないんです。だってまだ19歳ですからね、いろいろ知らないこともあるし、ひとつひとつ大切にそしてきちんとやっていきたいなって」

彼女はとても謙虚で真面目。新人としての心構えを忘れずに、なんにでもアタックしようとする姿勢が素敵だ。でも、やりたい役とかはないのかな？

「こういう役がやりたいっていう欲はないんです。さっきも言ったように知らないことが多いから。役ひとつやるにしても、自分で経験したことのない役をやらなければならないことってこれから増えてくると思うんです。だから今はいろいろ勉強していかなければって思ってます」

彼女の芝居の勉強法は、ＴＶの出演者の演技を見ることだという。しかし、次のドラマ、日本テレビの24時間テレビで放送されるドラマは勉強しても難しいという……。

「目が見えなくなってしまう役なんです。障害者の役って難しいんですよね。ましてや私自身、経験のない役ですから大変です。『スワンの涙』のときもシンクロの練習で大変でしたけどね。あの時は何日もかけて、基礎の基礎ばかりをやってました」

役づくりのためには努力を惜しまない。そこが本格派のゆえんか!?

「例えば、バイオリンを弾く役とかだったら、バイオリンを買って練習しますね。でも、それは私が音楽が好きだからであって、ほかのことだったら…あはは……！　だけど、なんでも努力はしてみます！」

PHOTO/ YOICHI IWASE
STYLING/KUNIKO HIGASHINO HAIR+MAKE/ YOSHINORI SHIMOHASHI





彼女はそつなくなんでもこなせるマルチタレント

彼女は高校生の役が多い。あと半年で二十歳（はたち）だというのに。でも、見てる側にはなんの抵抗も感じられない。

「童顔で背が小っちゃいから似合うんでしょうね。でも、私が17歳のときに高校生役やってて、周りの女の子たちも同い歳だったときは良かったんですけど、19歳の今やってると周りが現役の女子高生なわけですよ。本物の15、6歳のなかに私ひとりが混ざったりして。そんなときに、なんか年を感じちゃう。高校卒業して急にふけちゃったのかな〜とか、これは怖いぞ〜とか思ったりして」

おやっ？　それじゃあもう〜制服姿は見られないのかな？　それはもったいない。まだまだ現役で通る顔ですよ。

平成２年１月１日に彼女は歌手の仲間入りをした。しかし、ドラマ以上の緊張が襲ってくるのだという。

「ドラマって、撮り始める前の顔合わせのときに、ものすごい緊張します。でも、撮影が始まるといい意味での緊張感に変わるんだけど、歌のときは変にドキドキするんですよね。デビューから半年経つけど、まだまだ慣れてきてないですね」

小さいときから音楽は好きだったというのに、やはりプロになると違うものなのか？　では、カラオケなどは？

「あまり行かないけど、ドラマの打ち上げの二次会とかで行くことがあります。出演してる人の歌を選んで歌っちゃうとか。『愛しあってるかい！』のときはＫＹＯＮ^{2}の歌をみんなで歌ったりとかしましたよ」

彼女の最初の仕事は〝花王ソフィーナ〟のＣＦ撮り。以後〝富士通ゼネラル〟〝旭硝子〟にも出演し、ＪＲグループでは〝青春18きっぷ〟のイメージガールもつとめていた。

「ソフィーナのときは、すごいプレッシャーがあって、スタッフの方に迷惑をかけました。でも、そのときのことを反省し、初心忘れるべからずでやってます。だけどＣＦって楽しいですね。飲み物のＣＦなんて、おいしそうにどんどん飲んじゃうもんで、スタッフの人がかえって心配しちゃったぐらいです。ＪＲのときはいろんな所に行けて良かったんですけど、街を歩いてるとみんなに指を差されましてね、〝ほら、あれよ、あの人よ〜〟とか言われて」

これからメジャーになるにはいい効果です。これからも頑張ってね！



EMI'S GRAFFITI

ひとつでも多く映見のことが知りたい…

このコーナーでは、アクトレスシンガー〝和久井映見〟の今までの活躍ぶりを紹介していこう。一度はどこかでお目にかかってるはずだ

DRAMA

●スワンの涙

1989.4～1989.9

シンクロをテーマにしたこのドラマでは、練習中に腱鞘炎（けんしょうえん）になり、大会に出られなくなってしまう福島加奈子を演じた映見ちゃん。最初のうちは新入りのミカ（宮沢りえ）をいじめるグループのメンバーだったが〝人を陥れるようなことはできない〟とミカを助ける側にまわるのだ。「このドラマではシンクロの演技の練習するより、朝が早いことと撮影所が遠いことのほうが辛かったですね」だって。お疲れさま！



▲映見ちゃんがストーリーの中心となる第9話の1シーン。ミカが可奈子に「痛めた腕を治すのが先決」と無理にレッスンをしないよう説得。左は小林彩子

●24時間テレビ・ドラマ「いつか見た青い空」

8月25日に放送される『24時間テレビ』（日本テレビ系）のスペシャルドラマの中で、映見ちゃんは失明してしまう女の子を演じるのだ。失明後も今までと同じ学校に通おうとするが、クラスメイトに冷たくされてしまう…というドラマ。映見ちゃんの演技に注目。





◀▲妹の支えになってあげようとする姉（南野陽子）を通じて視聴者に身障者への理解を求めている

●愛しあってるかい！

1989.10～1989.12

こちらは美術の不破（ふわ）先生（バービーボーイズの近藤敦）に恋する一途な女子高生・川上忍役。その純情可憐な姿に惹かれちゃった人、いるでしょう？ 「あの役は地とまではいかないんですけど、かなり私に近いものはあったですね」とのこと。まさに映見ちゃんにとってハマリ役だったみたいだね。でも「私には、先生にあんなふうにはっきり告白する勇気なんかありませんよ」というコメントも……。だけど、あんな恋ができたらいいよね～。「とにかく、これほど楽しいドラマは生まれてはじめてでした」と映見ちゃんも絶賛。KYON²、陣内・柳葉らと一緒にいい仕事ができたみたいだね。



◀右から和久井、田中律子、船田幸。表参道女子高名物トリオ！



▼忍は不破先生に恋心をぶつけるが、さらっとかわされてしまう。見ていて歯がゆいものがあったけど最後はハッピーエンド

●その他のドラマ

映見ちゃんはここで紹介したほかにも『追いかけたいの』や『夏の嵐』などのドラマにも出演していたそうだ。これからも「ドラマを中心に精力的に出演して行きたい」ということなので、テレビなどで見かけるチャンスもありそう。秋以降には映画に出演するかもしれない、ということで〝女優〟として、こちらも期待大！

CM

●JRグループ「青春18きっぷ」

▼全国をまわれて楽しかったという仕事だ。撮影のあとは美味しいごちそうやカラオケ大会が待っていたそう。ねえ、このポスター、覚えてる？ 昨年夏のものだよ！

ある意味では〝和久井映見〟という女の子の〝顔〟を広めたのは、このJRグループの『青春18きっぷ』のキャンペーンガールをつとめたときだろう。CFはなかったものの、全国のJRの駅にポスターが貼られていたので絶対どこかで見かけているハズ。





◀CF撮影中、かなりの数のアペリオを飲んだ映見ちゃん。CFは5月中で終了。残念！

●資生堂「アペリオ」

今はやりの健康飲料に、健康的美少女の映見ちゃんを起用するとは、資生堂さんもなかなか目のつけどころがいい。『わたしピチピチ』というキャッチフレーズがまさにピッタリで、ほんとうにその気にさせられてしまう。

●富士通ゼネラル「衛星放送内蔵テレビ」

富士通ゼネラルの衛星放送内蔵テレビのCFは来年春まで放送されるので、見れる可能性は高い。ほかにも同社のクーラー「シルフィード」のCF（夏のみ）に登場するそうだ。

▼『水曜スーパーキャスト』（テレ朝・水曜19:00～20:54・関東地区のみ）などの番組で見ることができるそうだ



CINEMA・VIDEO

●べっぴんの町

はじめての映画出演がこれっ！ しかも柴田恭兵・田中美佐子の二大スターとの共演。ここでも映見ちゃんは、素直で優しい女の子を存分に見せてくれている。さらにその役がぴったりあう雰囲気だからたまらない。映見ちゃん目当てでみるならラスト30分が見ものだ。柴田恭兵との会話シーンでも、少しも見劣りしないところに大物女優への資質を感じる。「映画とＴＶでは違うものなんですね、いい勉強になりました」という映見ちゃん、次回作も決定しそうな雰囲気。



▲東映ビデオから定価13,890円（税抜）で発売＆レンタル中！


▶恋人を逃がすために、柴田恭兵にしがみつく映見ちゃん。こんな純な女の子役は、まさにハマリ役

EP

●「マイ・ロンリイ・グッバイ・クラブ」

1990 1.1

１月に『マイ・ロンリイ・グッバイ・クラブ』でデビューした映見ちゃん。その後、リリースがないのでどうしたのかと思ったら、ただ今、シングル＆アルバムのレコーディング中だそうだ。発売は秋口になりそうな気配。「アルバムはとにかくいろんなタイプの曲が収録される予定です。グループサウンズっぽいものもあれば、しっとりしたものもあったり、とにかく、あんまり同じような曲がないんです。でもおかげでレコーディングのときは一つの曲にバーッと集中できるし、いろんなタイプがあるってことで１曲１曲を楽しく歌えそうなので、期待して、もう少し待っててください」ということだ。



▲デビュー曲はスポットＣＦがかなり話題になったんて知ってる人も多いよね。Ｃ／Ｗ曲もなかなか良いぞ！

RADIO

●もうひとつのおもちゃ箱

1990.4〜


▲オンエアはニッポン放送オンリーというのがちょっと残念！ でもニッポン放送の電波は、けっこう遠くまで届くから地方の人も、１度チューニングしてみてね。周波数は1242KHz

ニッポン放送で始まった映見ちゃんのDJ番組『もうひとつのおもちゃ箱』（土曜午後９:30〜10:00）が映見ちゃんと僕ら読者を結ぶもっともアクティブな番組だ。人気コーナーは、いろんなズッコケ体験をハガキで募集する〝ミスマッチの人々〟というコーナー。
「まだまだひとりでDJというのは緊張しますね。なにをしゃべっていいか迷っちゃったり」ということだけど、番組を聴いている限りでは、とってもgood！ 息づかいや緊張してる感じが伝わってきて、〝映見ちゃんの雰囲気〟にひたれる番組ってトコかな？ 野球中継でつぶれることがあるのがちょっぴり悔しい。

FC

映見ちゃんのFC「EMI'S HEART CLUB」に入会希望の人は、〒150-91 東京都渋谷郵便局私書箱76号 オフステーション内〝映見 HEART CLUB〟入会案内係まで62円切手を同封して申し込めばOK。折り返し入会申込書が届くそうだ。

IDOL DATA BANK

映見ちゃんのデータをバッチリチェックしておこう！

本名	和久井良子（わくい・りょうこ）
ニックネーム	わくいちゃん
生年月日	昭和45年12月８日
星座	いて座
血液型	Ａ型
出身地	神奈川県
サイズ	身長157cm、体重？kg バスト？cm、ウエスト？cm、ヒップ？cm 足の大きさ23.5cm
出身校	'89年春県立高校卒業
趣味	ショッピング
特技	どこでも寝れること
歌手デビューはいつ？	平成２年１月１日
ディスコグラフィ	★シングル★ 『マイ・ロンリイ・グッバイ・クラブ』（'90.1.1）
ＴＶドラマ出演歴	『スワンの涙』（'89. 4〜'89. 9） 『夏の嵐』（'89. 7〜'89. 8） 『愛しあってるかい！』（'89.10〜'89.12） 『愛しあってるかいスペシャル』（'90.4.4） 《以上、すべてフジテレビ系》
ＣＭ出演歴	花王『ソフィーナ』 富士通ゼネラル『ライフインフォメーションシステムＬＩＳ』『シルフィード』（エアコン）『衛星放送内蔵クリアビジョンテレビ』 資生堂『アペリオ』（美容食品）『ゼリフル』（清涼飲料）『プロテア』 グリコ『ピーナッツチョコナック』『トマトプリッツ』
どんな性格	サバサバしている
自分の体で好きな所	別になし
自分の体できらいな所	色が黒い
好きなファッション	着ていてラクなもの
好きなスポーツ	バスケット
好きな動物	ネコ、イヌ
きらいな動物	なし
好きな音楽	いろいろ
好きなアーティスト	ジャネット・ジャクソン
好きな食べ物	鶏肉関係
好きな色	黒、白
好きな絵	いろいろ
好きな場所	おうち
尊敬する人	母
理想の男の子	気持ちの優しいひと
きらいな男の子	………
よくみるＴＶ	なし
好きな映画	『インディージョーンズ』、『プリティ・イン・ピンク』
旅行したい国	エジプト
占いを信じる？	あまり………
初恋はいつ？	８歳
いちばん大切にしている物は？	いろいろ
愛読書	赤川次郎『ふたり』
ライバルは誰？	あまり考えたことはない
弾ける楽器	なし
欲しい物	別にこれといってなし
キスの経験	………
チカンにあったことは？	………
結婚は何歳でしたい？	今は考えてない
コンピュータをどう思う？	高校のとき、音楽で使った。楽しかった。

IDOL DATA BANK FREE AREA

Catch up the Idol ①

「パソコン通信界のアイドル」

**最近はいろいろな分野でアイドルが活躍している。
今回はパソコン通信で活躍しているアイドルがどんな
活動をしているのか探ってみることにしよう！**



●PROFILE●　・本名…同じ　・生年月日…S47.8.5　・出身地…福岡県　・血液型…B型　・サイズ…身長159cm　体重44kg　B85cm—W55cm—H84cm・足のサイズ23.5cm

さて、今回はパソコン通信で活躍中のアイドルの中から、6／21に歌手デビューもしちゃう木原美智子ちゃんにパソコン通信の楽しさetc.　を聞いてみることにしよう。

ところで、パソコン通信とアイドルを始めて結びつけたのはコンプティークだったのだ(多分…)。最初の企画は'86年9月号で、「吉沢秋絵ちゃんにパソコン通信を体験してもらおう！」というもの。ほかには「アイドル予備校」などがあったよね。

EYE—NET「美智子のきまぐれダイアリー」で活躍中の

木原美智子 ●*MICHIKO KIHARA*●

「はじめまして、6/21にＶＡＰから『サマー・ラヴ』で歌手デビューする木原美智子です！」

——今回はパソコン通信がテーマなんだけど、美智子ちゃんのパソコン通信に対する印象は？

「とにかく面白くてすごい！　書き込みをしておくと返事がすぐ返ってくるんですよ〜。ファンレターなんかだと、手紙を出して返事を書いて……ってやってるうちに１週間ぐらい経っちゃいますよね」

——レスポンス（返事）の速さにただただ感激したわけだね。ちゃんとひとりでも操作はできるの？

「はじめは（キーを打つのが）遅くて、右手のお母さん指（注：人指し指）でポツポツ打ってたんだけど、最近はちゃんと両手で打てるようになりました。まだキーボードは見ないと打てませんけどね」

——どんな時にアクセスしてるの？

「昼間、事務所にいる時か、夜、社長さんの家で。私のマンションは社長さんの家の近所なので〝パソ通させてください〟っていくんです。あとはＤＪ（左下参照）の日ですね。最近は仕事が忙しいのでちょっとアクセス回数が減ってます。ゴメンナサイ、ネットのみなさん」

——これこれ、謝罪はネットの方に書いておきなさいって。

「あ、そかそか（笑）」

——21日に歌手デビューなんだよね。

「はい、デビュー曲は作詞・作曲が飯島真理さんで、曲の雰囲気も真理さんっぽい、爽やかなミディアムテンポの曲なんです」

——最後に読者のみんなをパソ通に引き込むお誘いメッセージを！

「これからもっとうまくなってみんなといろんなお話をしたいので、ぜひ私のボードにアクセスしてください。ボードでしかわからない情報も用意してお待ちしてますっ！」

パソコンDJとは？

パソコン通信では本来は好きな時にボードを読んで返事を書いたりするんだけど、多回線のネットの場合、同じボードを複数の人が読んでいる時など、見ていると書き込みがボコッと（音はしません）増えることがある。これを利用したのがパソコンＤＪ(ＥＹＥ—ＮＥＴ内での呼び方)。つまり「○月×日の７時〜９時までアクセスしてます」と告知があるので、時間をあわせてアクセスすればメッセージ交換が可能なワケ。その他の時間も、アイドルごとにボードが分かれているので、メッセージなどを書いておけば、あとで返事が返ってきたりするのだ。



▶書き込みを読むの図。さてと返事を書かなきゃ！

このようなアイドルのパソコン通信への参加は、他のネットでも始まったようで、NIFTY-ServeのIDOLフォーラムでは、単発だがアイドルとのRT(Chat）を行っているし、アイドル雑誌の『BOMB！』もEYE—NETの中で月１回、アイドルを呼んでＤＪをしている。ここ半年、アイドルがパソコン通信に参加する機会がふえてきているのだ。



▲５月に行われた美智子ちゃんのＤＪの１シーン

スタッフインタビュー

EYE-NET番組編成担当 北川康博氏

パソ通の裏方に話を聞いてみよう！

――パソコン通信にアイドルを取り入れようとした理由はなんですか？

北川「EYE-NETは料金体系が比較的安いので若い世代のユーザーの方が多いようなのですが、それら世代の関心事ということで、芸能面の番組（ボードのこと）を用意しています」

――アイドルに関係のある番組には、どんなものがあるんですか？

北川「まず、目玉となるのは個別のアイドルの番組ですね。なかでも、事務所サイド公認の番組（木原美智子、小川範子など）は人気が高く、



定期的にＤＪを行ったりしてユーザーとの関係を深めてます。ほかにはニッポン放送など他のメディアとのタイアップ番組などに人気があるようです。その他アミューズメント性の高い番組に人気が集中するようですね」

――パソコンＤＪを行う理由は？

北川「パソコン通信の利点として、『双方向通信』というものがありますが、この効用がでる一例がリアルタイムでの情報伝達であり、ＤＪの形態は、そのものズバリ、だと思っています」

――ＤＪでは実際にタレントさんがキーボードを打っているのですか？

北川「ケースバイケースですが、だいたい初めての人の場合は機材の操作を知らないことが多いので、こちらでオペレータを用意してます。タレントは画面を見ながらオペレータに書き込んで欲しい内容を口頭で伝え、オペレータが代打ちするのです」

――実際にパソ通を体験したタレントさんの感想はどんなものですか？

北川「ほとんどが、ファンからのメッセージが画面にどんどん表示されていくのを見て感心してます。ＤＪが終ったあとの感想はどの子も〝楽しかった〟といってくれますが、なかなかパソ通の全てまでは理解してもらえないようです（笑）」

――今後、どのようなことを予定していますか？

北川「現在のスタイルは、できるだけ維持した上で、新しい番組を企画していく予定です。ほかにも他メディアとのメディアミックスなど、アミューズメント性の強い番組を提供していきます。すでに『中山美穂のP.S. I LOVE YOU』（ニッポン放送）などのラジオ番組とのタイアップなどがスタートしています」

●EYE-NET入会方法●

ＥＹＥ－ＮＥＴに入会するには入会金1000円と年会費6000円が必要。入会用の申込用紙は、㈱フジミック（Tel03-357-1738）に電話して〝申込用紙が欲しい〟と伝えれば折り返し送ってもらえるぞ。なお、あたりまえだけど、パソコン通信ができる機材を持ってないと意味な～し、だよ。

EYE-NETで活躍しているアイドルたち

●松本裕美
(♯2230)
「裕美と星空パーティー」



裕美ちゃんはデビューを目指して頑張っている女の子。彼女も事務所などからパソ通を楽しんでいる。DJは2カ月に1度程度行っており、ファンも数多くいる。ヴァリスの優子オーディションにも参加していたのだ。

●小川範子
(♯2350)
「範子と放課後フリータイム」



コンプ読者にはおなじみ範ちゃんのボードもある。実はこのボード、コンプティーク主催で範ちゃんのＤＪを行ったあとに、ファンの要望でボード化されたのだ。忙しい範ちゃんなのでＤＪは3カ月に1度程度ぐらい。

●PumpKin
(♯2360)
「良いコ倶楽部」



PumpKinのボードも活動的なファンが多いボード。このボードではＤＪではなくＰＪ（パソコンジョッキー）というものを行なってる。これはふたりが話した会話が台本のような感じで書き込まれるもの。

EYE-NETとニッポン放送との連動企画！

●CoCo,ribbon,乙女塾のボードもあるぞ！

㈱フジミックはフジサンケイグループの企業。ということで、ＥＹＥ－ＮＥＴの中の「乙女塾ＢＯＸ」というエリアではニッポン放送とのメディアミックスを展開中。このエリアには下のメニューのように、CoCoやribbonのボードがあって、こちらはそれぞれニッポン放送の番組と提携している。ボードでは番組のディレクターから次回放送分の予告やメンバーの様子などが紹介されている。現在はニッポン放送オンリーだけどゆくゆくはフジテレビやポニーキャニオン、各ファンクラブなどとも提携して、いろいろな情報交換を行っていく予定だ。ボードに書いたメッセージがラジオで取り上げられたり、CoCoやribbonが質問に答えたりしてくれる可能性大！　だそうなのでいまのうちから常連になっておくのも手だと思うな。

- ●ribbon「ハートにribbon」（♯2341）
- ●CoCo「恋は大さわぎ！」（♯2342）
- ●乙女塾（♯2343）

▼CoCoやribbonにメッセージを読んでもらえるなんてファンとしては最高だよね！



EYE-NETのIDを抽選で1名にプレゼント。㈱フジミック提供）「EYE-NETのID」係まで。（あて先はP238）

IDOL DATA BANK

MELODY DATA

```
ワクイ エミ　　　　　　マイ・ロンリイ・グ ッバ イ・クラブ
@13@V115T145L8.Q806
EEDDC8<BAAB16>C8C<F1R16R16R16>DDCC<B8AA-
E4AA-A8B>C2R4R16EEDDC8<BAAB16>CCC8C<F2R4
R16>DD4.C<BE>C<B8A1R16R2>R8.E8E16E8EEE16
E8EE15D8E16D8CC1R8.R8.F8F16F8F16F8E16F8F
FF16AA-1R8EG4.B2A4EE-8EG4GGG-8F2.R16EEEF
EDC<B>C<A8AA16GAR4.R8.>EEDDC8<BAAB16>C8C
<F1R16R16R16>DDCC<B8AA-E4AA-A8B>C2R4R16E
EDDC8<BAAB16>C8C<F1R16R16R16>D4.D8C<B4E>
C8<BA1R16R2>R8.EE8D16E8D16E8E4E8D16ED8C1
R4.R8.F8E16F8E16F8E16FF8F16F8F16F8A4A-2.
R8.EG4.B2A4EE-8EG4GGG-8F2.R16EEEFEDC<B>C
<A8AA16GAR4.R8.>FEDD-D8EF4.R8.E4DC<B8>C<
A4.R8.>D16CD8D16D8D16C8<B16A8B16>C8C16C
R8<B16B8B16B8B16>C8<B4R8>E16EGR8.B4R16B4
A8.E8E16E-8EG4GGG-8F2.R16E4.E4R16E4DC8C16
$
```

!

アイドルデータバンクの情報と上のメロディデータを管理するプログラムが欲しい人は、郵便局の郵便振替用紙の通信欄に、あなたのお持ちの機種名（88mkII／88SR／88VA／98（2DD）の4シリーズのいずれか）を必ず記入し、口座番号東京9-98863、加入者「月刊コンプティーク編集部」まで代金950円［税込］（送料・DISK代）を送金してください。

マイ・ロンリイ・グッバイ・クラブ

作詞／康 珍化　作曲／亀井登志夫　編曲／門倉 聡

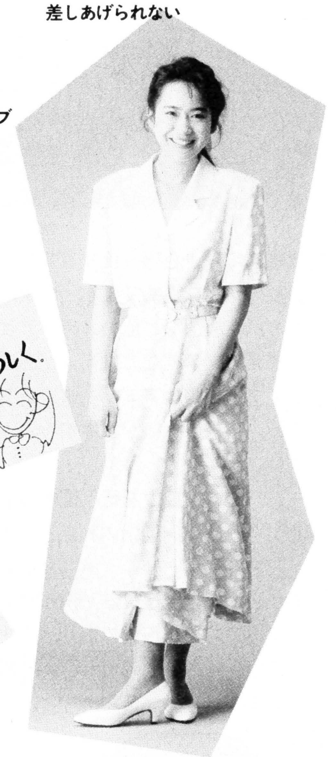
車にのれば行ってしまう
丘の真上の
マイ・ロンリイ・グッバイ・クラブ
まわりとびらの向こうでいつも
あの人が待ってた
わたしは仕立ておろしのドレス
髪にとめた星のヘアピン
あんなに心おどらせた
素敵な夜があったでしょうか

ひとりでいたら泣いてしまう
月の真下の
マイ・ロンリイ・ハート・クラブ
たばこのけむりが目にしみて
もう何も見えない
聞イテ忘れじのシティブルース
声を枯らして歌っています
あんなに心しめつけた
せつない恋があったでしょうか

ようこそここへ
マイ・ロンリイ・グッバイ・クラブ
ワインつぎましょう
火をともしましょう
けれどあなたが
マイ・ロンリイ・グッバイ・クラブ
失した恋だけは
差しあげられない

遠い想い出　追いかけるには
高いヒールがジャマになる
あの人ほど心くるわせた
素敵な人があったでしょうか

今夜もここで
マイ・ロンリイ・グッバイ・クラブ
思い出しても
すぐわすれなさい
だってあなたが
マイ・ロンリイ・グッバイ・クラブ
失した恋だけは
差しあげられない



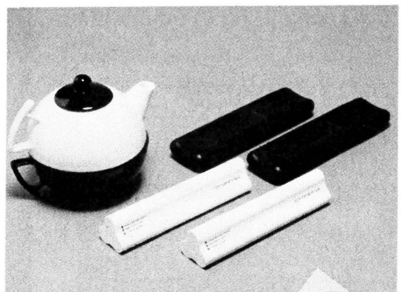


PRESENT

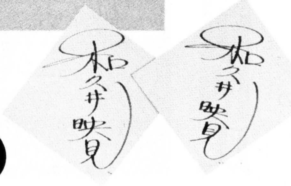
映見ちゃんからのプレゼントコーナー

さてさて恒例、読者プレゼント。今回、映見ちゃんからプレゼントされるグッズは、おしゃれなティーカップ（上がティーポットで、下がティーカップになっている）を1名に、3色ペンセットを4名。それと、サイン色紙を10名にプレゼントするぞ。

プレゼントが欲しいぞ、という人は本誌巻末の応募ハガキか官製ハガキに希望の賞品と必要事項を書いて応募してね。応募メ切は7／7消印有効だから忘れないように。



▲ティーカップ&ペンセット　**5名**



▶サイン色紙　**10名**

お知らせ

恒例 表紙あてクイズ　9月号（8/8発売）

今月号の表紙あてクイズの正解者は4名。前回、正解者なしだったので、今回は正解者全員を当選とします。おめでと～。

さて、今月は8月8日に発売される9月号の表紙を予想してください。ハガキに解答を書いて「アイドルデータバンク・9月号表紙あてクイズ」係まで。正解者の中から抽選で3名にコンプティーク特製テレカをプレゼントします。メ切は7月6日。

当選者

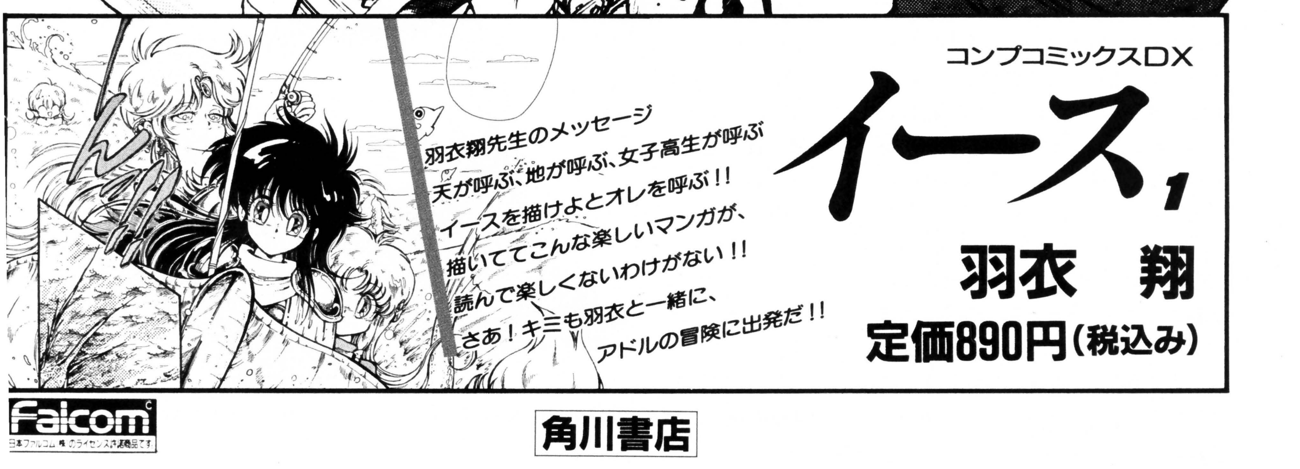
千葉県／松尾勝仁
山梨県／鈴木克巳
福岡県／藤建太郎
東京都／藤田勝美
（以上4名）

●データバンクへのお便り募集！

アイドルデータバンクでは、みなさんからのお便りをお待ちしてます。とりあげて欲しいアイドルのPRや、「FREE AREA」でやって欲しい企画など募集中。また今月号でとりあげた「パソコン通信&アイドル」の記事の感想も送ってちょうだい。お便りの送り先は下記の住所の「お便り募集係」まで。よろしくね！

【応募ハガキの宛先】
〒102 東京都千代田区九段南4―7―16
市ヶ谷KTビル　コンプティーク編集部
「アイドルデータバンク・〇〇〇係」まで


呪われた
クイーンマリーラ
ドラゴンコミックス
ソーサリアンシリーズ⑩
定価490円(税込み)
俺に近づくな!!
STORY 渡辺麻実
吉富昭仁
6月5日発売!!


コンプコミックスDX
イース 1
羽衣 翔
定価890円(税込み)
羽衣翔先生のメッセージ
天が呼ぶ、地が呼ぶ、女子高生が呼ぶ
イースを描けよとオレを呼ぶ!!
描いててこんな楽しいマンガが、
読んで楽しくないわけがない!!
さあ!キミも羽衣と一緒に、
アドルの冒険に出発だ!!

HARD PACK PAGE



梅雨のせいかじめじめした毎日が続くけど、今月のHARD PACK PAGEは本当に盛りだくさん。主要メーカーがつぎつぎと発売してきたノートパソコンを一挙掲載。WELCOME TO MACではスキューバのソフトを大紹介だ。一方ZOOM UPのコーナーでは、今月は少しマジメにウイルス事件について考えてみよう。

NEW 1 PRODUCT

『98NOTE』に32ビット・ノートパソコン！

日本電気 32ビット・ノートパソコン『98NOTE SX』 298,000円～

新本社であるインテリジェントビル「NECスーパータワー」の落成などでこのところ業界のウワサの的になっている日本電気だけど、このほどCPUに386SXを搭載した32ビット・ノートパソコンを発表した。フロッピーディスクモデルの『PC-9801NS』とハードディスクモデルの『PC-9801NS-20』の2機種。どちらも『98NOTE SX』という愛称だそうだ。この『98NOTE SX』は、昨年10月に登場した『98NOTE』（16ビッドCPU、V30搭載）の上位機種で、処理スピードは『98NOTE』に比べ約2倍にアップした。32ビットCPUを搭載しているから、同時にいくつものアプリケーションを平行して動かすことのできるマルチウインドウ、『日本語MS-WINDOWS／386』などをノートパソコンで使うことも夢じゃなくなったわけだ。

『PC-9801NS』は『98NOTE』と同様に、3.5インチのディスクドライブと、1.25MBのRAMドライブをそれぞれ1基搭載している。『PC-9801NS-20』のほうは、これらに加えて20Mのハードディスクも内蔵している。RAMドライブは、ソフトを一度転送すれば、ドライブがもう1基ついているのとまったく同じように動かすことができるうえ、フロッピーよりも高速な処理が可能。2ドライブの場合以上に、快適な利用環境が楽しめるってわけだ。

『PC-9801NS』『PC-9801NS-20』とも、サイズは316×254×53㎜。『98NOTE』に比べ奥行が1㎜、厚さが9㎜増えたのはハードディスクを内蔵するため。つまりフロッピーモデルの『PC-9801NS』も、将来的にはハードディスクを内蔵できるよう考えられてるってわけ。もっとも、そのサービスは、まだあくまで予定だそうだけど……。

重さのほうは『PC-9801NS』が2.8kg、『PC-9801NS-20』が2.95kgと、ギリギリで3kgを切った。ちなみに『98NOTE』が2.7kgだったね。

ディスプレイは当然液晶なんだけど、CFL（冷陰極管）サイドライトの採用で『98NOTE』より明るく、見やすくなっている。

気になる価格は、『PC-9801NS』が298,000円、一方『PC-9801NS-20』は448,000円。なにせ日本初の386SX搭載の32ビット・ノートパソコンということで、高いか安いか判断が難しいところだけど、ボクらのフトコロ具合を考えると、長期計画の貯金が必要になるかな。

問い合わせ☎03(452)8000



▲WINDOWS/386も使える32ビットノートパソコン『98NOTE SX』

 イラスト／スージィ甘金　価格はすべて税抜きです

NEW 2 PRODUCT

手ブレが少ない フラットが自慢の横型ムービー

三洋電機　８ミリビデオ「ジーマ」163,000円

街行く人はもう半袖。女子学生の素肌がまぶしい季節だね。運動系サークルは、大会に向けての地区予選や練習試合のスケジュール。部活にガンバルあの娘を堂々と撮影できるチャンスだ。

せっかくやってきたこの機会を活かすも殺すもキミの腕次第。素人の撮影でいちばん失敗が多いのが、手ブレによる画面の横揺れ。せっかくのビデオも再生してみると横ブレがひどくて、見ているだけで酔ってしまいそうというのでは話にならない。

ところが、三洋電機の８ミリビデオ『ジーマ』なら、片手で撮影する縦型ビデオカメラが主流の業界常識をやぶって登場したフラットな横型デザイン。双眼鏡のように両手で持つので、カメラが安定した状態で撮影でき、縦型に比べるとずっと横ブレが少なくてすむ。また両手で持てば、腕の疲労も少ない。もともと重さはたったの780ｇだから、長時間の撮影もへっちゃらだけどね。

もちろん『ジーマ』の自慢はデザインだけじゃないぞ。いまはやりのファジー理論を搭載し、だれでも安定した画像を撮影できるようにフォローしてくれているんだ。えっ、ファジー理論ってなんだって？　簡単に言うと、ファジーっていうのは、あいまいさを認めて判断する考え方なんだ。コンピュータといえば０か１、イエスかノーのふたつにひとつという判断しかできないのが普通。でも人間社会はそんなに割り切れることばっかりじゃないよね。だからコンピュータ利用は限界がある、なんていう人もいたんだけど、このファジー理論なら、もう少し柔らかい判断もさせることができるんだ。たとえば『ジーマ』では、一度ファインダーでとらえた被写体の動きにあわせてカメラを動かしても、自動的に焦点をあわせつづける機能にこの理論が生かされてるわけ。被写体との距離が急激に変化するときにもこのオートフォーカス機能が働いてくれるから、はげしいスポーツの試合の観戦にもピッタリだね。

問い合わせ☎03(835)1111



▲横ブレしにくい フラットなデザイン

NEW 3 PRODUCT

超が付くほど、薄型軽量『All in Note』登場

シャープ　ノートパソコン「All in Note」398,000円

電子手帳市場で圧倒的強さを誇るシャープから、ノート型のＡＸパソコン『All in Note』が登場した。幅279mm、奥行き216mm、厚さがなんと34mmのレターサイズだ。そのうえ20MBハードディスクを搭載して、重さがたったの２kg。

ここまで超軽量、超薄型にできたのは、ＦＤＤなしという思い切った設計によるもの。その代わりに20MBのハードディスクを内蔵し、そこにワープロ、表計算、データベース、通信、作図、メモ、スケジュール、住所録などのツールを持った統合ソフト『Business Mate』を最初から組み込んでしまったのだ。だから、フロッピーでソフトを供給する必要がないというわけ。この『Business Mate』はツールがアイコンでわかりやすく表示され「パソコンの知識がまったくない初心者でも使いこなせるソフト」をコンセプトとしたユーザーフレンドリーな設計になっている。

また、ＡＸパソコンと、ケーブル一本で接続できるので、ＡＸパソコンやPC-9801のFDDを『All in Note』のドライブであるかのように使用することが可能になったという。接続用ケーブルは、メガソフトからＡＸパソコン用が25,000円、PC-9801シリーズ用が18,000円で発売される予定だ。マルチプランやエクセルなどのアプリケーション・ソフトを使いたいと言う場合には、この方法でデータを本体に読み込み、『Business Mate』のツールエリアの10番目にそのソフトを一度登録してしまえば、『Business Mate』のほかのツールと同じようにアイコンから立ち上げるという使い方が可能だ。この大胆な発想のおかげで、ここまで携帯性に優れた『All in Note』が誕生できたんだね。アイコンメニューを利用しての操作は、ついこれがパソコンだということを忘れさせられてしまう。レジューム機能はないけど、ほとんどワープロのノリで操作できる。ＡＸパソコンとしてというよりも、ＰＡ（パーソナル・オートメーション）ツールとしての活用を考えたほうがピッタリくるマシンだ。

問い合わせ☎03(260)1161



▲内蔵ハードディスクは耐震性の高いすぐれモノだよ

NEW 4 PRODUCT

ハンディコピーとFAXが合体!!

富士ゼロックス『FAX写楽』89,600円

キミはもう富士ゼロックスのハンディ転写マシン『写楽』を経験したかな？

この『写楽』、ハンディタイプにしては読み取り幅も104mm×216mmとビッグサイズ。転写したいものを読み取って本体のメモリーに像を収納したら、転写したいところにセットして横にスライドさせるだけで画像がプリントされる。インクが付着する素材なら紙以外にも、机だって、壁だって、本の背表紙にだって複写できるのが『写楽』のミソ。資料集めやノート取りにマジに使えるなかなかのグッズだ。

その『写楽』にG3FAXの機能が合体して登場したのが『FAX写楽』。転写だけでなく読み取った画像データをFAX機能を使って転送できるようになって、使い方がグッと広がった。

たとえば、シャレた店の場所がわからないっていう友だちには、キミが描いた地図を読み取ってFAXしてあげればいい。友達がＧ３タイプのFAXを持っていれば、電話をかけてピーという音がしたらスタートボタンを押すだけ。Ａ４やＢ４に自動的に拡大、送信することができるよ。もし彼が『FAX写楽』を使ってれば話は簡単。彼はそのデータを『FAX写楽』で受信して、『FAX写楽』を紙の上に滑らせれば、ホラもう地図は彼の目の前にバッチリ描かれるというわけ。インクカラーも全部で18種類あるからグリーティングカードづくりなんかもセンスを活かして楽しめる。

夏にはPC-9801シリーズと接続できるアダプターも予定されているから、使い方はますます広がりそう。

問い合わせ☎03(585)3211



▲なんでも読み取れ、どこでも送れ、どこでも印字できる『FAX写楽』

NEW 5 PRODUCT

今度の電話はコードレスで子だくさん

松下通信工業　留守番コードレス電話『D71』70,000円

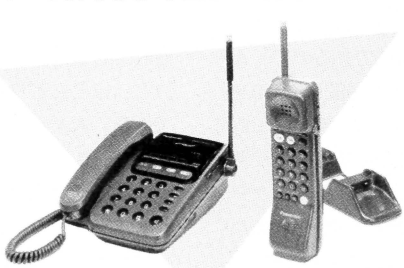
最近の電話は留守番やコードレスばかりじゃなく、ふたつの機能＋αを組み合わせた電話もあたり前になってきた。

今回紹介する松下通信工業の『D71』も、留守番機能＋コードレス＋親機と子機を使ったホームテレホン、という多機能電話。さらに、子機である『VE—D711』(28,000円)を買い足して、２台に増やせる業界初の電話。３台の電話機で保留転送機能や、秘話機能、親子間呼び出し機能などを使えば、かなり使える電話になりそうだ。なにせ３台のうち２台は持ち運び自由なんだからね。

そのほかにも、外線通話と親機と子機の３者間通話もできるし、電話がかかってくると赤いランプが点滅するから音楽をガンガン楽しんでいても大丈夫。子機はフル充電で５時間話せる。話が弾んで、充電切れが心配なときには、ACアダプタをつないだままでも話せるから、電気切れの心配もないね。

問い合わせ

☎(045)932-1231



▲子機が２台まで増設できる『D71』

NEW 6 PRODUCT

2ドライブで最小サイズのパソコンだ！

セイコーエプソン ブックサイズパソコン『PC-286Book』258,000円～

Ａ４サイズブームが続く携帯パソコンだけど、この種のパソコンをノートと呼ぶかブックと呼ぶか時々迷ったりするよね。「ブック」と呼ぶのは「東芝派」、「ノート」と呼ぶのは「ＮＥＣ・エプソン派」なんて言い出すヤツもいるし、ウーム。

なんて考えてたら、エプソンは「うちは両方出しますよ」と『PC-286Book』を発表した。サイズは315×298×63mm、4.3kgと、『286Note』の315×254×42mm、2.5kgにくらべちょっぴり大きめ。ノートよりも本の方が大きいってことかな。だけど、ディスクドライブを２基搭載したものとしては最小。『286Note』の１ドライブ＋メモリーカードに比べ、使いやすさはどうなのかな。CPUは80C286、画面は冷陰極管サイドライト付き白液晶を採用。FDD２基の『STD』が258,000円。FDD１台＋20MBHDの『Ｈ-20』が378,000円とお買い得。

問い合わせ

☎03(377)3531



▲機能充実の『PC-286Book』

ZOOM UP 緊急特集

ウィルスが来た！



5万台被害の可能性

パソコンウイルス 「連盟」注意呼びかけ

通産省も事実調 関係団体に「対策

コンピューター・ウイルスが市販のゲームソフトから見つかった問題で、このウイルスを発見した日本コンピュータクラブ連盟（山本隆雄理事長、全国本部・大阪市）は二日、ウイルスを見つけた昨年十一月以来、全国のユーザーから寄せられた相談内容をチェックした結果、現段階で約五万台のパソコンがウイルスに感染している疑いが強いとして、全国のユーザーに注意を呼びかけた。

シャープ製の「X 機

同機は発売以来

山本理事長によると、同連盟は全国の大学のパソコン研究サークルを中心に、同好者で組織されているが、パソコンをウイルスから守る目的でウイルス研究所の看板をかかげているため、ユーザーからの問い合わせが集まった。これまでに全国各地から約三百件の問い合わせがあり、ウイルスに汚染されたソフト五十本余りが届けられた。相談者は、パソコン通信などを通じて、地域の状況を

おり、東北、北陸、

辺部を中心に、

スを発見しており、「難波1号」が今年七月四日になるとパソコン本体やフロッピーの記録データを壊すことは、実験で確認ずみだという。さらに「難波2号」にも感染していた場合、初期の機種によっては二日の午前零時から、フロッピーも受け付けなくなるはずで、ユーザーからの報告を待っている。

市販のゲームソフトから見つ

コンピューターウイルス

生を含むグループが集

いた問題で、通産

ピュータープロ

事業協会」内に連休明けにも「ウイルス対策委員会」を設置し、事件の事実関係を調べ、被害の拡大防止と再発を防ぐための対策を乗り出すことを決めた。

▲朝日新聞 1990年5月2日 夕刊より

まるで映画のタイトルのようだった。オリバー・ストーン監督の最新作『7月4日に生まれて』が話題をふりまいた直後、「7月4日に爆発する」というパソコンウィルスが新聞紙上をにぎわしたのである。

「犯人の高校生発覚」という朝日新聞の一面トップ報道にはいささか驚かされたが、後日、これが誤報であることが判明し「おわび」を掲載。マスコミのパソコンウィルスに対する認識の低さを、はからずも露呈してしまった。

●

ウィルスが感染しているとされたソフトは、アートディンクから発売された『ファーサイドムーンＸ68000版』。しかし、すべての商品が汚染されているのではなく、限られた生産ロットの物であるということ、3枚組のうち〝システムディスク〟と〝データディスク〟にはウィルスは付着していないこと、ウィルスが付着している〝ゲームディスク〟でも、マニュアルに従った通常の立ち上げ方をすれば、ほかに影響を与えることのない無害なものであることが確認されている。

このウィルスは、Ｘ68000本体のＳ－ＲＡＭに付着し、プロテクトシールを貼っていないディスクを立ちあげると、そのディスクにウィルスが転移し、つぎつぎに汚染していくという種類のもので「ＮＸ68Ｋ IPL V1.02」の名で呼ばれている。新聞報道では「難波１号」（朝日新聞）、「プロジェクト仏滅」（毎日新聞）などと呼ばれていたが、後日、これら一連の話が香川県の高校生のつくり話だったことが判明し、名称の根拠には疑問が残る。

このウィルスは、感染したコンピュータのタイマーが７月になると、ドライブに差し込まれたディスクのデータが破壊されるという悪質なもので、一般に「ロジック爆弾」と呼ばれる種類のものである。このウィルスは昨年の12月ころからＸ68000ユーザーの間で流行（？）しており、現在、同機種ではもっとも有名なウィルスとされている。

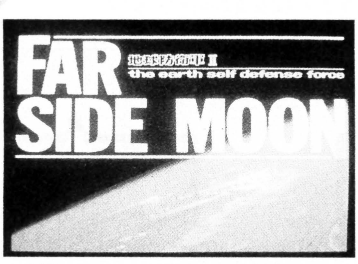
こうした一連の新聞報道や嘘をつく高校生の出現など、やはりウィルスに関する私たちの知識や対応はあきらかに遅れているように思えてならない。と同時に、ウィルスあるいはハッキング行為などをはたらく人が潜在的に増加傾向にあり（それも愉快犯的に）、遠くない将来、もっと重大な事件がおこるような気がしてならない。

アートディンクでは、この問題を速やかに解決するために、Ｘ68000用ゲームのユーザーすべてに、ワクチンを送ることにしている。そのためにも、同ソフトを購入した全ユーザーにユーザー登録をしてもらえるよう呼びかけている。また「Ｏｈ！Ｘ」（ソフトバンク刊）の６月号（５月18日発売）は、このウィルスに対応したワクチンプログラム（ディスク）を付録として付けた。シャープも同種のディスクを無料配布中である。

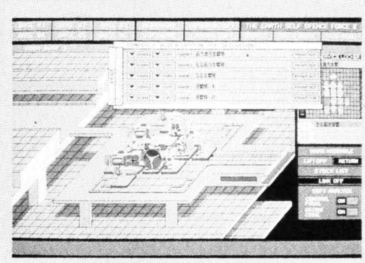
最後に、アートディンクのコメントを転載しておく。読者のみんなも、今後の事態の成り行きを見守っていてほしいと思う。

「私どもの管理不行届きによりこのような事態を引き起こしたことにつき、痛恨のきわみであり、おさわがせしたことを深くお詫び申し上げます。

またウィルスはすべてのＸ68000上からの撲滅が必要です。一機でも汚染されたままのものが放置されると、その機体が新たな汚染源となり、ふたたびウィルスが出回る原因になりかねません。ただいまわが社のＸ68000対応商品のユーザーの方には無料でワクチンを配布中ですので、ユーザー登録の徹底をお願い致します」（要点のみ抜粋）



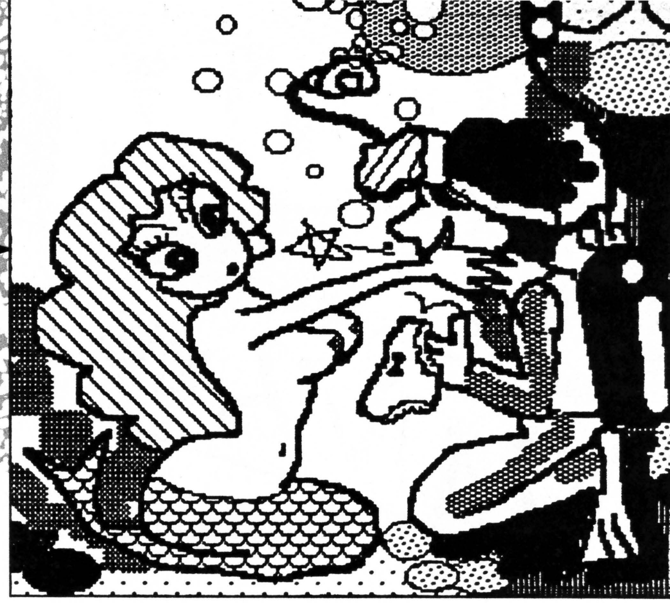
▲今回ウィルスに汚染されていた『FAR SIDE MOON』Ｘ68版。地味だが評価の高い作品だ



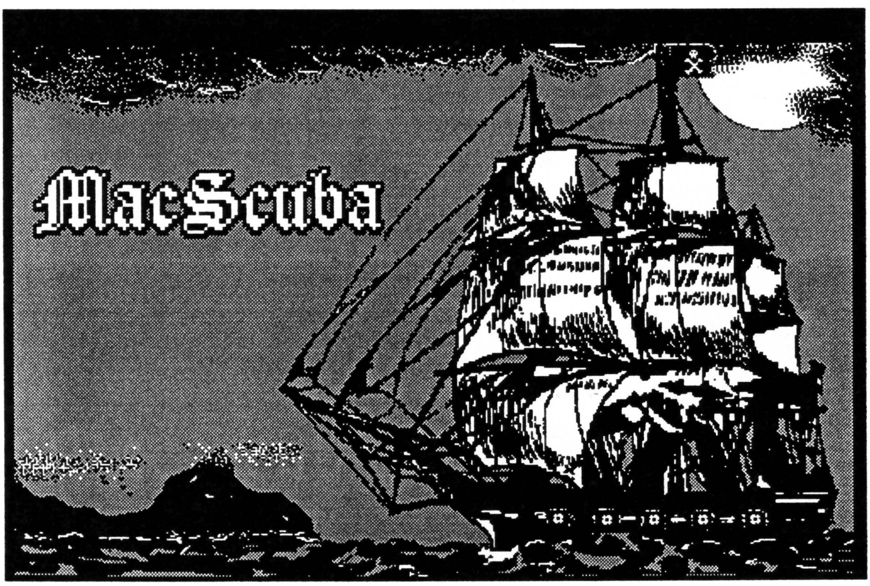
▲今回の事件ではユーザーもマスコミ自身も、新聞の誤報に振り回される形になった

welcome to Macintosh

は〜れたそら〜、そ〜よぐかぜ〜と、いうわけで夏も近いことだし涼しくなるソフトを紹介しよう。といってもホラーじゃないぞ。ダイビングなのさ！



沈没船の財宝がキミを待っている



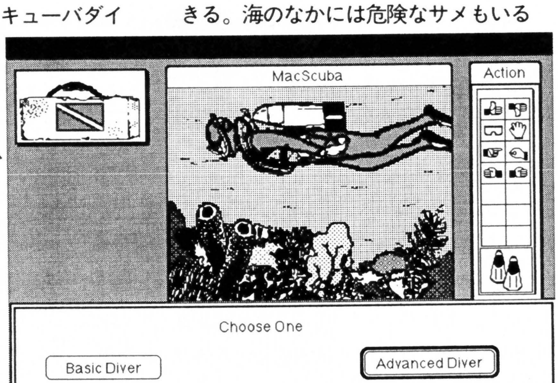
▲タイトル画面。沈没前の帆船だ

今回紹介するのは、『MacScuba』というスキューバダイビングのシミュレータのソフトで、開発元はParadise Softwareという会社。スキューバダイビングに関してまったく知識がない人でも、どんな装備が必要で、どんなことに注意すればいいか、などがわかったような気分になれるソフトだ。もちろん、実際はもっといろいろ覚えなければならないだろうけどね。

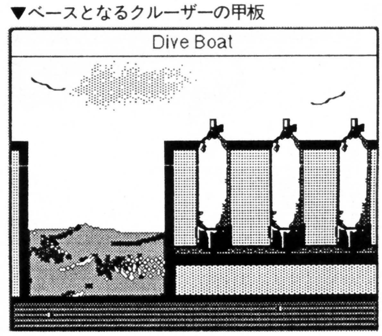
ゲームのモードは初心者向けと上級者向けの2モードに分かれている。初心者モードでは、装備の特長や使い方、ダイビング時の注意などを覚えながら練習ができる。海のなかには危険なサメもいるけど、初心者モードではこちらからなにかしないかぎり襲ってくることはない。上級者モードではさらに、海底の難破船から宝を拾ってくる、といった冒険が用意されている。宝物をみごと見つけ出して持ちかえってくると、英雄のリストに名を連ねることができる。

さて、シミュレータというだけあって、ダイビングを始める前に、装備と、ダイブプランのチェックを行わなければならない。

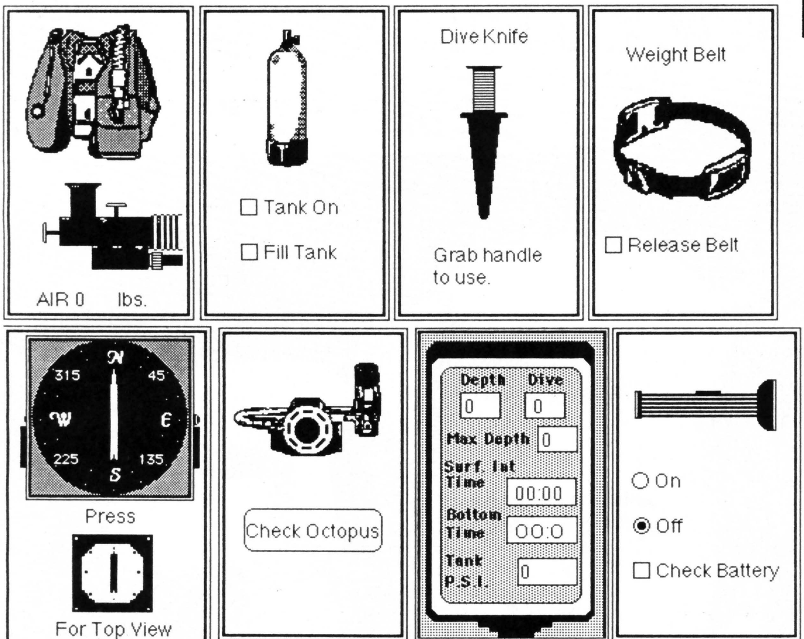
装備のチェックは、まずスキューバタンクにエアーを満たして、ふたつのレギュレータからきちんとエアーが出ているかのチェックから始める。このチェックを怠って、いざ潜り始めてからエアーが出ない、なんてことになったら命に関わる。それがすんだらライトのバッテリーチェック。とくに夜間のダイビングはライトの光だけが頼りになるので、



◀初心者、上級者のモード選択画面



▼ベースとなるクルーザーの甲板



▲潜る前にチェックしなければならないもの。
ずいぶんと多いんだな、これが



ダイビング中もバッテリーをこまめにチェックしたほうがいい。

もうひとつ重要な装備に、BCD（浮力制御装置）付きジャケットがある。これを着て潜るんだけど、ジャケットとタンクがバルブでつながっていて、バルブの調節でジャケット中にエアーを送り込んだり、逆に抜いたりして浮力を調節できるようになっている。これで好みの水深で泳ぐことができるわけ。

このほかナイフ、コンパス、ダイビング計などがある。ナイフは護身用以外にも道具として使用できる。コンパスは位置や方位の確認に必要だ。ダイビング計は現在の水深や自分が潜った最大水深、時間、ダイビングの回数などが記録される。

さて、装備のおつぎはダイブプラン。これは前回のダイビングの時間やダイビング後の経過時間などを記録しておくもので、ソフトについてくる表をもとに自分の状態を記録しておき、次回のダイブの準備を行うためのものだ。これは、減圧無しでダイブする場合と減圧をしながらダイブする場合とでは少々ちがってくる。この減圧だけど、水深10ｍ以内で泳ぐ分にはなにも考える必要はない。が、水深が20ｍ、30ｍ、40ｍ、と深くなるにつれて、水中にいる時間によっては減圧しなければならない。これは水圧と体内の窒素が深く関わってるそうだけど、マニュアルを読んだだけでは完全にはわからない。まあ最初のうちは減圧無しのダイブだけだから、深く考えなくていいかな。そのかわり、用意された表と潜っていた時間、水深、水上で過ごした時間をもとに、次回に潜る予定の水深から、潜っていられる時間を算出する。これに従わないと、体に変調をきたしてダイビングを続けられなくなってしまう。

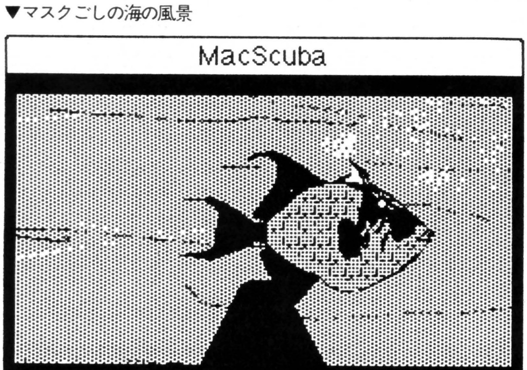
これだけのことをいっぺんに理解するには時間がかかるが、ひとつひとつマニュアルを読みながら覚えていけばそれほど難しくない。手間さえ惜しまなければ快適なダイビングが行える。

これだけ準備がリアルだからきっと潜ったらすごいだろう、と思っていたら、ダイビング中のシミュレーション画面のほうは……。

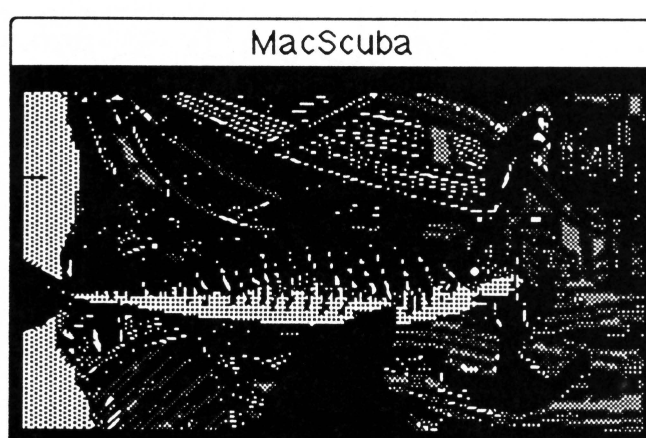
もちろん、サメやマグロが目の前を横切ったりするのは楽しいけど、そればかりじゃあすぐに飽きてしまう。そこで、宝探しを始めるわけだ。宝探しはそれほど難しくはない。ただ、水深やダイブしている時間に制限が加わるから、その分を考えながらダイブしないとせっかくの苦労も水の泡となってしまう（本当に水の泡になるぞ）。

スキューバをしている人にはいい遊び道具になりそうだし、これから始めようって人には教科書の代わりになりそうだ。もう少し水中の風景（？）に凝ってくれたら、きっとだれもが楽しめるソフトになると思うんだけどね～。ちょっと惜しい気がするよ、ほんと。

▼マスクごしの海の風景



▶サメの向こうに難破船が……



大好評のイングリッシュ・アドベンチャー
初級の人に、「家出のドリッピー」

感謝、感謝!の礼状がいっぱい

「うちの会社でも英語の使える人間を必死になって養成していますが、十分な時間がないため、もう見切り発車で外国に派遣していますよ」と、ある家電メーカーの部長さん。

一方、年間1千万人もの人が、外国に出かける旅行超大国になった日本だが、「英語のできるできないで、旅の楽しみは月とスッポンほどの違いになる」と、旅のベテラン氏は証言する。日本人にとって今は本当に英語の必要な時代なのだ。

自分もペラペラになりたいのはやまやまだが〝出だしにつまずいたばっかりに〟さじを投げて大損をしている学生、社会人がたくさんいる。

そんな人に、とっておきの朗報である。あの驚異の英語教材『追跡』の初級コース『家出のドリッピー』が、いま学生ばかりでなく、英語嫌いの人、30代から70代の「いまからではちょっと……」と思わせる年代の人に革命を起こしているという事実だ。

「高2の娘が使っている〝ドリッピー〟、意味なんてわからないのに、なぜか楽しく聴いていたら……びっくり!洋画が字幕なしでもなんとなくわかるようになったんです」(41歳・主婦)

「ドリッピーのおかげで入試のヒアリングもばっちしで、英語は満点でした」(学生)と、このような礼状がひきも切らない。

『追跡』と同じく、朗読は名優中の名優、O・ウェルス、そしてジェリー・ルイスなどの人気スター達。ストーリーも『ゲームの達人』等で全世界に1億人以上の読者を持つNo.1作家、シドニィ・シェルダン。この史上最強と言われるメンバーが、まるで赤ん坊が言葉を覚えていくように、当たりまえに身につく英語を構成してくれた。『家出のドリッピー』、これならひとりの落ちこぼれも出ないはずだ。

まず10日間試聴してみよう

イングリッシュ・アドベンチャーには、いつでも、日本中どこからでも、申し込むことができます。ただ、正式に会員となって受講を続ける前に、第1回目の教材を10日間試聴できますから、まず、その試聴をお申し込み下さい。

イングリッシュ・アドベンチャーには次の3つのコースがあります。

1、初級コース「家出のドリッピー」
2、初中級コース「コインの冒険」
3、中級コース「追跡」

右のどのコースもCDかカセットか選ぶことができます。

ご希望のコースの第1回目を試聴してみて続けたくないと判断した場合は、教材を10日以内に返品して下さい。

受講を続ける方は、教材をそのまま使っていれば、自動的に会員として登録され、翌月には第2回目の教材が、続いて毎月定期的に教材が届けられます。

各コースともテキストのストーリーは12章1年で完結しますが、イングリッシュ・アドベンチャーは2年間履修を基準とします。つまり、「家出のドリッピー」に入会した方には、2年目に入ると自動的に「コインの冒険」をお届けします。「コインの冒険」に入会した方には2年目として「追跡」を。「追跡」に入会した方の2年目は、上級コースの「ゲームの達人」です。

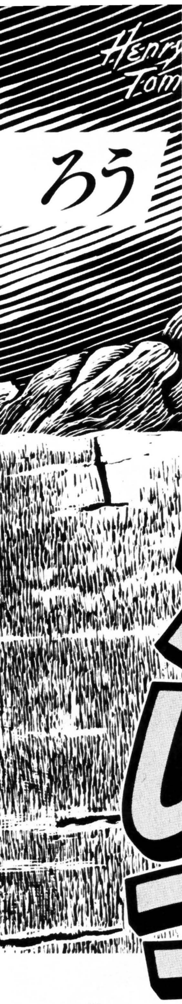
ただし、すべての会員は1年間だけで終えるのも、途中の章で終えるのも一切自由です。その場合は、電話またはハガキで連絡するだけで済みます。

受講会費は教材費、送料込みで、カセットの場合月4,000円(税別)、CDは月4,500円(税別)です。会員には毎月、会員同志が心の交流ができる機関誌「MEET」が無料で配布されます。

試聴の申し込み方

このページについている専用ハガキに必要事項を書いてお送り下さい。

なお、早く教材の欲しい方は左記に電話で



角川書店
〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
☎03(817)8521(営)/振替東京3-195208

スニーカー文庫 SNEAKER BUNKO

6月の新刊

●スニーカー文庫は毎月1日発売です。＊定価には消費税が含まれています。



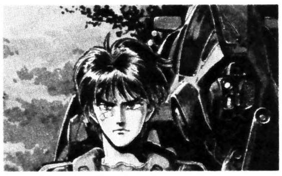
魔神英雄伝ワタル ANOTHER STEP
広井王子&レッド・カンパニー イラスト松下浩美
虎王が、ヒミコが相次いで倒れた！怒りに燃えるワタルはどうする!? 560円

日本テレビ系で放映中
●好評既刊 魔動王（マドーキング）グランゾート イラスト芦田豊雄
①アグラマントの罠（わな）430円 ②光の三戦士470円 ③笑って、グッバイ470円

ケンタウロスの傭兵（ようへい） ワイルド・フォース①
遠藤明範 イラスト梅津泰臣
悪の秘密結社を倒すため、水城はアンドロイドとともに立ち上がる！ 470円

魔星蠢動（ませいしゅんどう） 妖世紀水滸伝②
吉岡 平 イラストJET
故郷岡山へ向かった尊輝の前に謎のアメリカ人が立ちふさがる。 390円

ティラノ 剣狼伝説 魔空界編5
園田英樹 イラスト羽原信義
孔雀鬼との激しい死闘で左腕を失ったティラノは…怒濤の完結編!! 430円



ロマネスク・ドリーム D・A・ジャンクション⑤
富田祐弘 イラスト鈴木雅久
ついにルティとリビアの宿命の対決のときが来た！ 感動の終幕。 430円

必殺お嬢花火 AOIウォーズ
大野木 寛 イラスト細野不二彦
天才花火師・玉野の娘が誘拐された。武装改メ長官の葵が大活躍！ 350円

カーテンコールは青空に バード・ウォッチング・エピソード1
小林弘利 イラスト大島繁
廃校寸前の音楽学院に入学してきた女のコの青春ラブファンタジー。 430円

カドカワ・カセット・ブック
〈STEREO〉価格各1,600円(消費税込み) 収録時間60分

新刊 ★ロードス島戦記 ③魔獣の森 水野 良 ジャケットイラスト 出渕 裕

新刊 天と地と 四の巻 海音寺潮五郎

天と地と 一の巻／二の巻／三の巻 海音寺潮五郎

ぼくらの七日間戦争 宗田 理

機動戦士ガンダム 逆襲のシャア 富野由悠季

主題歌入り ★魔獣戦士ルナ・ヴァルガー 巨大ゴーレムの挑戦 秋津 透

★ロードス島戦記 ①眩惑の魔石 ②宿命の魔術師 安田 均 水野 良

★魔群惑星 プリンセス・ララバイ 渡邉由自

アルスラーン戦記 ①王都炎上 ②王子二人 ③落日悲歌 田中芳樹

宇宙皇子（うつのみこ） 藤川桂介
①はるかに遠き都よ
②明日香風よ挽歌を
③妖かしの道 地獄道
④西海道 隠び流し
⑤名もなき花々の散華

未来放浪ガルディーン 大熱血 火浦 功

★聖（セント）エルザクルセイダーズ 松枝蔵人
①ミホのGW（ゴールデンウィーク）日記
②恵利ちゃんの大脱走（だいだっそう）
③姫のスウィートメモリー

ガンヘッド カセット・ブック版
PART1
PART2
映画脚本 原田眞人 J・バノン
脚色 遠藤明範



★印はカセット・ブックのみのオリジナル作品です。

KADOKAWA CASSETTE BOOK KCB

KADOKAWA Fシリーズ
海外ファンタジー&SF・ベスト・セレクション

電脳惑星④
新刊 **天才は殺される**
アジモフ+コーヴァー／黒丸 尚訳
デレクとアリエルの前に出現した創造性をもつロボット!? 500円 イラスト森木靖泰

ビデオ版 ロードス島戦記 全13巻

オリジナル・ビデオ・アニメ

原作／安田 均・水野 良

全巻一括払いサービス価格59,000円(税込)

各巻4,800円(税込)／30分カラー／VHSのみ

第一巻「伝説への序章(プロローグ)」6月30日発売!!

2巻は8月末発売予定
3巻より毎月1本ずつ発売予定



ロードスという名の島がある。人々はこの島を「呪われた島」と呼ぶ…

超人気ファンタジー小説「ロードス島戦記」の世界をアニメ・シリーズで展開する壮大なヒロイック・ファンタジー・ワールド。

キャラクター原案■出渕 裕
キャラクター・デザイン■結城信輝

総監督■永丘昭典
脚本・シリーズ構成■渡辺麻実
美術監督■金子英俊
製作協力■マッドハウス
製作■角川メディア・オフィス
丸紅/東京放送

●声優/草尾 毅(パーン)・榊原良子(カーラ)・神谷 明(アシュラム)・池田秀一(カシュー)

SALES ONLY
※このビデオはレンタル店では使用できません。

予約受付中!

お申し込みは下記の申し込み書に必要事項をご記入の上、角川書店通信販売課までお願いします。案内書と振込用紙をお送りいたしますので、指定の口座への入金をお願いします。入金を確認しだい商品〈ビデオ〉をお送りします。

全巻購入者にBIGな特典!
特製バインダーとセル画のセットをプレゼント

プレゼントの発送 一括払い購入の方は夏休みプレゼントとして8月にお送りします。各巻別に購入の方は各巻に入っている特典シールを集めてご請求下さい。

お申し込み
お問い合わせ先/角川書店通信販売課
03(817)8535
〒113 東京都文京区本郷6-17-9(本郷綱ビル)



キ・リ・ト・リ・線

予約申し込み書(コンプティーク6)	角川書店
ビデオ版ロードス島戦記 全13巻	●全巻一括払い申込 セット
オリジナル・ビデオ・アニメ/30分カラー/VHSのみ	●各巻払い申込 セット
各巻4,800円(税込)/一括払いサービス価格59,000円(税込)/57,282円(税抜)	●1 巻 の み 本
ご住所 〒	
お名前 年齢 ☎	

スーパーヒット「ノイーズ 失われた王国」の飛火野耀が贈るサイバーSFファンタジー巨編!

もうひとつの夏へ（上巻）

飛火野耀（とびひのあきら）：著

イラスト：岡崎武士

七月の暑い夜、近所のコンビニまで涼みに出かけたぼくは、坊主頭で裸足の奇妙な男に声をかけられた。「時間がないのです……ひとつだけ。水道の水を飲まないでください。薬が入ってるんです……」話しているうちに彼のからだは次第に透き通っていき、ついにはきらきら光る分子状のものへと崩壊し、消滅した。この光景を目撃したのは四人。コンビニのバイト青年と高校生のカップル、そしてぼく。気になって水道の水を飲むのをやめて数日後。何の変化もないし、暑さにたまりかねて、原稿をかかえ、涼しくて感じのいい喫茶店へ出かけた。駅前の商店街は、いつものようににぎやかだった。信号が変わって、ぼくは一歩車道に踏み出した。そのとき、急に陽がかげった。いや、そうではなかった。振りあおいでも、太陽をさえぎる雲はどこにもなかった。アスファルトの反射する熱にも変わりはなかった。しかし、街全体がぼんやりした不思議な影の中にすっぽりとおおわれたようだった。ぼくは、横断歩道の真中で足をとめて、その影の正体を見きわめようとした。……最初は、自分の見ているものがよくわからなかった。あたりの風景それ自体には、何の変化もないようだった。駅ビルも、商店街のアーケードも、六階建ての大型スーパーも、変わらずにそこにあった。信号が変わるのを待っているバスやトラックや乗用車も、ぼくのすぐそばを通りすぎてゆく人々も、一瞬前と変わりなかった。しかし、そこには同時に別の風景、別の街が確かに存在していた。そこにひろがっているのは、いつかどこかで見たドキュメンタリー映画の一場面のような、見わたすかぎりの都市の廃墟だった。ビルは崩れおち、瓦礫の山になっていた。道路にはあちこち大きな穴があき、壊れた自動車が引っくり返ったまま、錆びた鉄屑と化していた。建物の壁や、道路には、誰かが色とりどりの落書きをしたみたいだった。頭上の空はどんよりと重苦しい赤紫色の雲におおわれ、その下の荒れ果てた街には、人間の姿はどこにもなかった。……いや、人間はいた。崩れかけた建物の、むき出しの鉄骨のあいだから、一つの顔がのぞいていた。その顔が、まるでこちらの視線に気づいたかのように素早く動いて、目が鋭く光った。そのとたん、周囲のにぎやかな物音がふっと遠のいて、廃墟の都市の幻が濃密な現実感をともなって迫ってきた。排気ガスの臭いとはまるで違う異臭が、鼻の奥を刺すのが感じられた。この東京に何が起ころうとしているのか!? やがて四人の前に現れるもうひとつの世界への扉……。

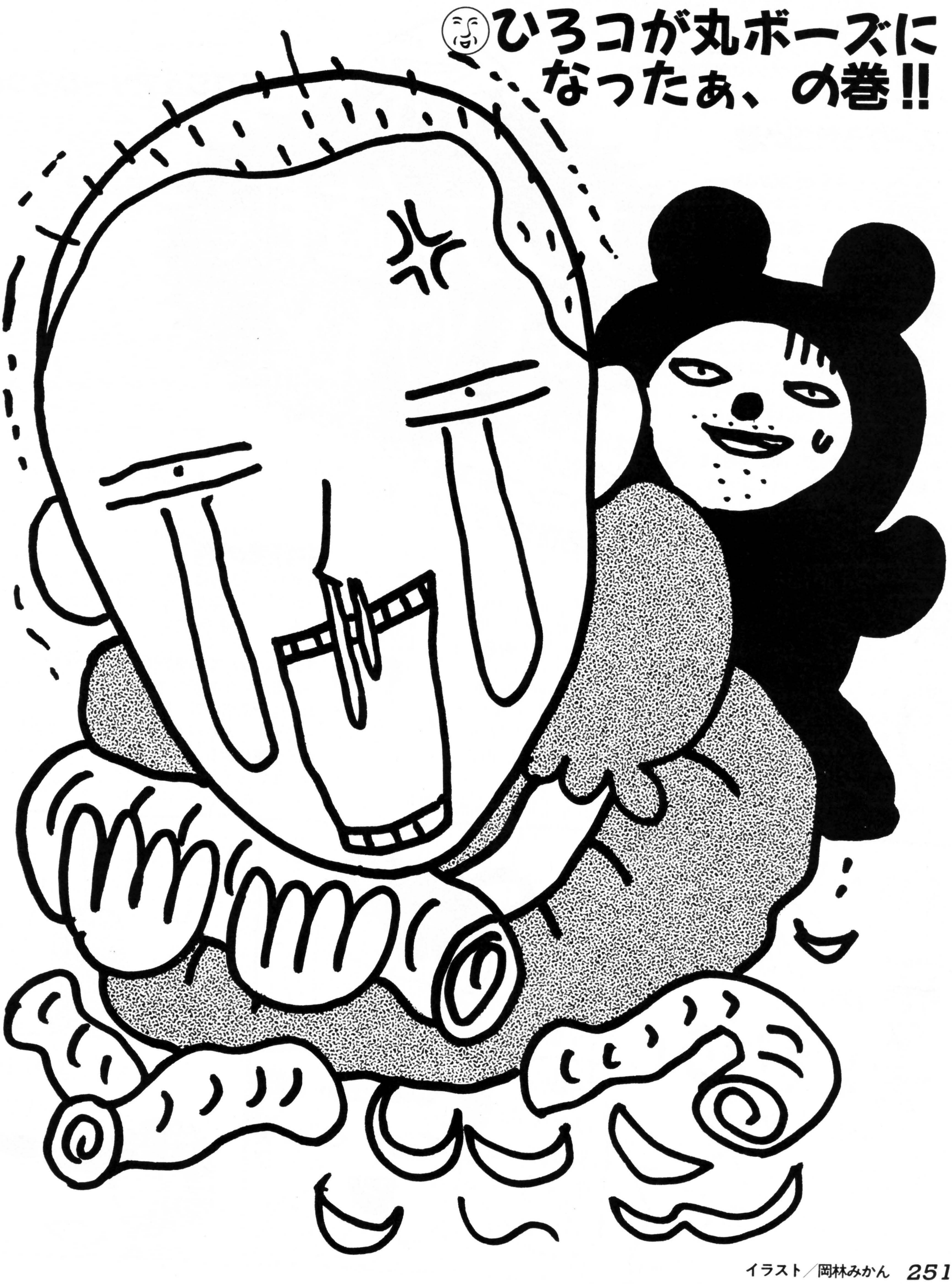


角川スニーカー文庫

絶賛発売中!!

下巻7月1日発売

ひろばのコーナー



ザンゲの値打ちもないけれど

サルは木から落ち、弘法大師は筆を誤る。いわんやコンプ編集者をや。ひろば名物ザンゲ大会、始まるよ～

赤貧の編集者E氏の巻

①ＪＯＴのオナペットベスト10で「木田彩水」が「木田彩美」になってます。調べてみたら、昨年12月号から６カ月間ずーっとマチガエてます。（銀眼僧）
②５月号243ページの角川映画総リストで、'86火の鳥（風凰編）だって。風凰ってなんだ？（メビウス、二重丸ほか数名）
③５月号250ページ、ＪＯＴの田中露央沙の題は「24時間働けますか」じゃなくて「立てられますか」ですよ。（新人類）

ああ、そうかそうか。いや、そりゃ大変。風凰は、そりゃ鳳凰だよ。昔からそうに決まっとるじゃろ。彩水か。でも、彩美ってのもいい名だねぇ。匂うようないい女だろうな。『立てられますか』はつまり、24時間働くと立つわけだね。あ、プレハブのことじゃね。

プリティー平井の巻

５月号付録14ページ『エメ・ドラ』のチェックポイントのところ。パールシーの町で全員にミスリル・チェインを買ったうえに、アトルシャンにマジック・プレートを装備させることはできません。ミスリル・ヘルムのまちがいですね。（宿沢紀之）

おおっ、鋭いチェック。正確にはミスリル・ヘルムだと指摘するあたり、『エメ・ドラ』をやりこんでると見た！　キミのような人材には、今後もぜひ、ＨＯＷ　ＴＯ　ＷＩＮのページを厳しくチェックして正しい情報を提供してほしい。ただし、ひろコにはナイショでねっ！

スーダラ角田の巻

５月号の付録の48ページ。ギリアンの説明のところの最初に書いてある1939年は2039年のマチガイなのでは？（石田章裕）

多くは語らないが、二重三重のチェックを経たうえで発生したバグであり、たしかにあれは2039年である。しかし、それだけ厳重なチェックのうえに発生したバグを発見した石田クンは、まさに眼福ともいえる貴重な体験をしたのである。こういう喜びを読者に提供するのもまた編集者の務めといえる。多くは語らぬが。

ラグジュアリーひろコの巻

５月号の「グラ・ゲリ」、西海白竜姫えいるちゃんのイラスト。ありゃ、裏表逆になってんでないかい？（夢進）

こ……これは……西海白竜姫えいるちゃんが、字を逆に書いて送ってきたのだっ。な？　そーだよな、そーだといってくれ、西海白竜姫えいるちゃん！（でも、ほんとーにゴメンね、せっかくのイラストを……。お詫びにひろコはボーズになった）。さあさあ、これでどーだあっ!!

謎の男・佐々木の巻

５月号「おせーてあげる」の『ファイナルファンタジー』のテクは「Ａ＋セレクト」じゃなくて「Ｂ＋セレクト」です。ウソ教えてどーするんですか。（イヤーン、ほか数名）

あー、あたしが悪かった、ドモすいません、ペコペコ（まちがったのは比較で書いたファミコンの技なのに……）。あ、それから東京都の金子、５月号のオタククラブのサンホセは表記の問題だし、宇習院と聖必女子大はわざとなんだぞー、ぐっすん。

中野豪の巻

５月号の「ひろば」の「大江戸裏ワールド」ですが、「殿」という字が違ってます。中野豪さん、ザンゲよろしく。（宿沢紀之）

ええい、なんで編集野郎でもない私がこんなコーナーに登場しなきゃいけないんだっ！　しかも自分で似顔絵まで描いて。何？　早くザンゲしろ？　てやんでえ！　こちとら浪速っ子でい。間違いを指摘されて素直に謝るくらいなら犬のウンコ踏んだほうがマシでいっ！



ひろばのコーナー

今月のザンゲ王！

今月のザンゲ王様は、なんたってE氏である。6カ月間も人の名前をマチガエてたってのは、なかなかできるもんじゃないぞ。よいコはマネしないよーにね。こんなオッチャンになっちゃあいけませんよ。例の「木田彩水」ミスを指摘した銀眼僧、またボー大なリストを送ってきた二重丸、ほーびをとらすぞ！

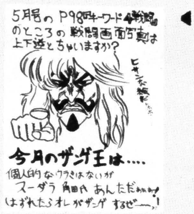


ザンゲ王の御言葉

余がザンゲ王じゃ。近う寄れ。それにしてもドラゴンジムはAVがらみのマチガイが多いのう。なにせ余は、そういう俗事に疎くてのう。やはり、AVに命を賭けてる者に教えを乞うしかないのう。頼むぞハマ田、そして円よ!!

ザンゲ王予想、的中者なし

今月のザンゲ王をE氏と予想した者は、なぜか皆無であった。よって的中賞はナシ。だが、あまりにもサビシイので、鬼より恐いデスクのスーダラ角田に挑戦状をつきつけた勇気ある読者を表彰する。P.262を見よ。



◀これが勇気ある読者、京都府のイングヴェイ藤田だ。うーむ迫力！

今月の3バカ大将

ほんとうにバカは死ななきゃ治らないのか？　毎月寄せられるバカ話に悲しみを覚える、きょうこの頃。今月のバカさんたちは、この3人だっ！　さあ、みんなで笑い者にしよう！

どじ話

5月号でひろこさんは「自転車の酒酔い運転で電信柱に激突したが無傷だった」といってましたね。でもボクは、自転車でタクシーにはねられて病院に行ったけど軽い打撲ですみました。どうだ！（北海道　運転手さんゴメンナサイ）

つまんねー自慢してんなよ、わっはっはっ（ひろコ）

キミのまわりのジャンキーなやつ

去年の12月にスキーに行ったとき、おもしろい放送を聞いた。「白鳥麗子様、かきつばたあやめ様がお待ちです」「○○荘の××様、△△様から〝さようなら〟との伝言です」だって。（大阪府　飛脚）

ゲレンデ放送で、いきなり「さよなら」なんていわれちゃ立場ないよね。かわいそーなヤツ。（ひろコ）

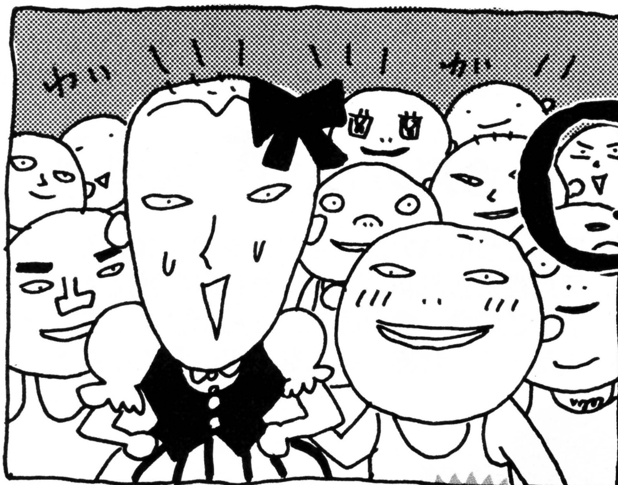
ワタシの思いこみ

某アーケード街で、どっかの店のアナウンスが流れてたんだ。なんとなく聞いてると「売ります、買います」の次になんと「ゴーカンします！」　よく聞いてみたら「交換します」だったけど……ビックリした！（愛知県　SHIRO）

福袋ばっか読んでるからぢゃ、たわけ！（ひろコ）

イラスト／中野豪







Graphic Guerrilla

みなさまの熱～いリクエストにお応えして、今月の「グラ・ゲリ」は増スペース！ 楽しいイラスト、がんがん送ってちょーよ。ワシら、待っとるがや～！



◀長野県　銀霊竜クン
かわいいお尋ね者！



▲兵庫県　幻想騎士しんじクン　がんばれ！



◀東京都　須本裕司クン
かぜ治ったかな？



▲静岡県　SHIGE則巻クン　合格おめでと！



◀北海道　日笠英樹クン
女のコに負けるなよ！



▲奈良県　K²STATIONクン
ひろコにも愛を……！



▲石川県　SAGAクン
金沢、行きたいナ！



今月のひろコ賞



▲愛知県　せんしゅクン
ひろコもオスネコさがしてま～す。ウニャッ

埼玉県　ふるだぬきクン
『ドラクエⅣ』のマーニャちゃんなのだ!!▼





ひろばのコーナー



東京都 拓弥秋ちゃん 色つきのきれーな絵！



東京都 ちょんまちゃん 元気なエルフのペア！



奈良県 雷悠ゆづきちゃん 華麗なる二部作でした～



埼玉県 S・U・Mクン ひろコも映画大好き！



富山県 くまみ陣ちゃん 私も以前は読者でした



三重県 すぎたクン うーむ、力作じゃん



神奈川県 鈴董めいみちゃん かわいーぞ！



神奈川県 大野量樹クン 色っぺーぞ！



高島大クン＆青い天使クン 合作だぞぉ



福岡県 琴吹いろはクン 祝・投稿再開



秋田県 伊多クン 名前、読めない…



三重県 山下幸紀ちゃん エルザ人気、依然高し！



広島県 RINクン 大丈夫、めだってる



宮城県 夜魔猫・あおクン 義経のバカ笑い、好きだぜ



埼玉県 デモノバくん テレてる顔がいいね

がんばれ、激作クン！

グラ・ゲリ番外地の激作クンコーナー、今月は３人様ご案内だあっ。ＸＹＺは、開き直ってみずから激作高校出身と名乗る豪胆さ。気に入ったぜ！ レオパードと空牙も、いい味出してる！



東京都 LEOPARDクン 毒きのこってコワイ



茨城県 空牙クン 時代劇、大好きだぞ



宮崎県 XYZクン いよっ、激作大将!!



EXCITING LIBRARY

P 左のマークの付いている本は読者プレゼントつきです。応募のきまりは258ページにあります。

BOOKS REVIEW

Gの伝説 P

小林誠氏ファンなら見逃せない、コミック単行本！イラストや３Ｄ作品も満載だよ。この本を３名にプレゼント。

小林　誠／作　㈱バンダイ　880円(税込)



新パソコンウォーズ

パソコン業界をリードする13人のキーマンとの対話を通じて、'90年代パソコンを予言する。

田原総一朗／著　日本ソフトバンク刊　1600円（税込）



多元宇宙バトル・フィールド

コンプティーク・ネットで知り合ったふたりの夢の合作!!おもしろさバツグン！

矢野徹・高橋敏也／著　早川書房　520円（税込）



黄金のドラゴン(上・下)

人気ファンタジー作家の最新シリーズを５名様に！

P.アンソニー・R.マーグロフ／著　社会思想社　各520円(税込)



虹色ディップスイッチ

堀井雄二氏のおもしろ裏話をまとめたエッセイ集。

堀井雄二／著　㈱ビジネス・アスキー　1,000円(税込)



怪人無礼講ララバイ

シュールでカゲキでおもしろい根本ワールドへご招待するぞ！

根本敬／著　㈱青林堂　880円（税込）



先江進文庫㊲

血の商人

Ｊ・マクアントニー著
新潮文庫 640円(税込)



ニューヨークからモントリオールへ向う列車の中で、一人の男がトイレに入りヒゲをそり始めた。列車がポイントにさしかかったとき、列車は激しく横揺れし、剃刀の刃が皮膚を切った。ペーパータオルで切傷を押えたが、血はいっこうに止まらない。血友病に似た症状によって、男は出血多量で死んでしまう。

と、このように異様な変死事件のプロローグによって、読者は事件の渦中に引き込まれる。血友病は遺伝性の病気である。血友病でない男がまったく血友病と同じ症状で死んだ謎を追って、カナダ放送協会記者ハガティの調査が始まる。事件解決の鍵がグァテマラにあることをつきとめたハガティは、現地へと直行するが、彼もまた命を狙われ始める。

列車の中で変死した男が、なぜ血友病の症状を見せていたのか、その謎がわかるまでの前半は、この小説はミステリー味である。変死の謎と、その病気に襲われた患者の治療法が解き明かされたとき、思わず私はうならされた。この小説は、変死の原因の面白さゆえに存在しえた小説なのである。

さて、変死の同じ方法がアメリカ大統領暗殺に使われる陰謀が進行していることがわかった時点で、この小説は突然アクション小説に変貌する。変死の原因が衝撃的であるために、暗殺のサスペンスのボルテージも高い。

事件の背景にあるのは、アメリカが長年にわたって中南米などの国から血液を買ってきた、という歴史である。貧しい人から血を安く買い、先進諸国へ高く売りつけるという、吸血鬼的なブローカーが存在し、コーヒーの輸出よりも血液の輸出額の方が上まわるという国もあるというのは恐ろしい。ストーリーの進行とともに描写される、血液売買という暗い伏線がこの小説に独特の異様さをかもし出している。

さて、ハガティは変死の原因になるものの保管場所をつきとめ、陰謀の首謀者も追いつめる。そこで二人の争いとなるのだが、形勢不利となったハガティは、変死の原因となるものが入っているガラス容器をたたき割る。その結果がどうなるか。そこにプロローグの変死シーンがオーバーラップしてくる。エピローグもまた、衝撃的である。

当書が処女作であるマクアントニーは、カナダ放送協会のディレクターとして働き、政治テロ、世界の武器取引、ドラッグ文化などを積極的に取り上げてきたという。経験を生かした今後の作品が楽しみである。



 イラスト／中村亮

KFネットワーク



アーク島年代記１　猫と話す少年
ジョナサン・ワイリー

あのカドカワ文庫から、海外ファンタジィとＳＦのおいしいところを集めたシリーズが出ているのは、みんな知ってるな。名づけて「KADOKAWA *F* シリーズ」。その名も高き『ドラゴンランス戦記』や、誰でも知ってる『ニューロマンサー』にも負けない傑作ぞろいだ。で、その中から、とくにおいしいところを紹介していこうというのがこのコーナー。まずはこれ、『アーク島年代記』。

キャラクターがいい。おとなしくてなんとも頼りない王子マークと、マークとテレパシーで話ができる猫のロングファーのでこぼこコンビ。王子を助けるのが、王室付き魔法使いのフィラガモン。ふつうとちがって、40歳にもならない若い魔法使い。頼りになります。フクロウのアウルがお供だ。隣国ヒールドの王女フォンティンはおっそろしく気が強くて、マークはいつもやられっぱなし。この連中が、どうやって超強力な魔女アマリィノを倒すか。

イラストは砂倉そーいちさん。コンプティークを読んでる人は知ってるね(アマリィノの美しさを見よ！)。

作者のジョナサン・ワイリーはイギリスの新鋭ファンタジィ作家。この作品“The Servants of Ark”三部作でデビュー。たちまち大ヒットとなった。第２巻『目覚めのとき』の発売は７月。さあ、マークとフィラガモンたちは、魔女を倒せるか？

深沢美潮と迎　夏生のフォーチュン・クエスト・クラブ　第4回

やほ！　ついに出ましたね。フォーチュン２。もう読んでくれた？　うれしいことに発売早々売り切れ！　もしかしたらまだ手元にないっていう方もいらっしゃるかなぁ。ごめんね！　２版を出してくださるそーですんで、もうちょっと待っててください。

今回はいろいろとお知らせがあります。まずは、なんと迎夏生先生による、コミック版フォーチュン・クエストが登場！　コミックコンプ６／26発売８月号に掲載されます。もちろん、わたしのオリジナル原作でーす。シロちゃんとルーミィが活躍(？)するお話で、「ルーミィとシロちゃんの、大冒険デシ！」っていう題名。うーん、わたしも楽しみだぁ。

それから、新シリーズ「バンド・クエスト１　メンバーを捜せ！」が６／１発売されます。ロックのロの字も知らなかった女のコたちがロックバンドを結成してコンテストを目指すというお話。これも明るくってほのぼのムード。やっぱり角川のスニーカー文庫から出ますから、応援よろしくね！

わわ、ラストだ。フォーチュンのレベルアップおめでとうの歌を教えてっていうお便りがきてますが。実をいうと、あれハッピーバースディの替え歌なんですね(ぽりぽり)。レーベルアップおめでとー！　レベルアップおめでとー！　レベルアップおめでとー、レベルアップおめでとうって、ただ、こんだけ……きゃ、石ぶつけないで！

〈イラスト・お便り・キャラ人気投票etc.大募集!!　掲載された方には何かプレゼントしたいなぁと検討中デシ〉



▲愛知県／ミラージュ君。イラスト投票人気No.1はシロちゃんデシ。



▲埼玉県／茂手木栄サン。このラップバードはド迫力。ヘイYOU！



▲北海道／舞羅サン。パステルとルーミィがいい雰囲気♡

大江戸裏ワールド

中野豪





イラスト／迎夏生



ぷれぜんと あんど いんふぉめーしょん

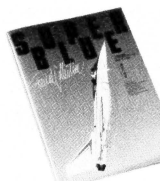
左のマークのついている情報は、読者プレゼントつきです。応募方法は、この下の「応募の心得」をお読みください。

1 D&Dコンペにファンよ集まれ！

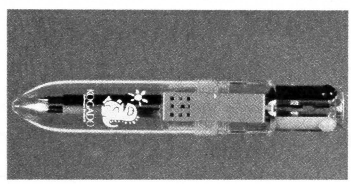
８月２、３、４日、第９回Ｄ＆Ｄオフィシャルコンペが開催されるぞ！　会場は大田区民プラザＢ１。カードゲームトーナメントやフリープレイ、イベントなど、お楽しみ盛りだくさん！　入場料やスケジュールなどのお問合せは、㈱新和　☎03-861-8981まで。

2 『G-L.O.C.』がやってきた！

セガから、スーパーリアル・ジェット・シミュレーションゲーム『G-L.O.C.』が登場！　そこでみんなに、プレゼントのお知らせだよ。①徳永克彦サイン入り写真集を１名に、②『G-L.O.C.』のストーリーを写真でつづる攻略＆写真小冊子を20名に、プレゼント。う～ん、ほしいよぉ!!



3 工画堂特製ボールペンなのだ！



期待のＳＬＧ『天と地と』の製作でおなじみの工画堂から、読者プレゼントだよ～ん。なんとなくユーモラスなチビデブ型ボールペンを、10名に！　これを持ってると「かわい～！」と女のコにうける(といいね)。

4 極道編集者S氏、麻雀大会で優勝



去る４月22日、ゲームアーツ主催の麻雀大会で、コミック・コンプ誌の編集者Ｓ氏がめでたく優勝。てなワケで、３名にいいモノくれるとか…不安。

プレゼント応募の心得

さて今月のプレゼント(256ページも見てね)は、いかがであったか？　プレゼントのほしいヤツは、本誌とじこみハガキの希望プレゼント欄に目当ての品を１品書きこんで送ること。アンケートにも答えるんだぞ、いいな。しめきりは'90年７月７日、七夕の日だあ！



Dr.サカキの身の上相談

サカキ博士の悩みにズバリ答えを出してくれ！

さて、先月の課題は、「ゴジラに乗って世界征服をしたいが、残された妻や子を思うと…」という〝板バサミパターン〟の解決法だった。

その後、読者より続々とお便りが寄せられ、中には次のような天才的な解答あり。

《５月号の身の上相談でゴジラに乗って世界征服をしてみてえと書いてあったけど、ゴジラはなかなか見つからないし、子供の頃から育てて懐かせなければならない。しかし、ガメラなら機会があるかもしれないぞ！　方法は、まず何匹もカメを飼う。あとはガメラに育てるだけだ。もしガメラにならなかった時は、カメの上に乗って〝おぼっちゃまくん〟になればいいよ。ちなみにカメは三百円くらいから上はどこまでも高値で売っています。静岡県・鈴木達也》

天才である。板バサミなんぞ始めら無視している。ただ一筋「ゴジラに乗るためにはどうすればよいのか？」という命題におのれの全智全能を絞りきって考えている。幼い頃から「気持ちよくお風呂に入るには？」との命題を追求して、ついにラジウム温泉を発見したキュリィ夫人にまさるとも劣らない。よって、鈴木クンには名誉の秋葉原勲章じゃなかった記念品を贈呈ね。

というわけで、来月の相談はこれ。

《わたしの家には今年３歳になる飼い猫の秀吉がいます。が、秀吉の体重たるや何と５㎏に及び、巷では〝ニャジラの再来〟と呼ばれているくらい。この体重をもって、わたしが睡眠中、腹の上にのしかかるものだから、毎晩のように悪夢にうなされ困っています。どうすればよいでしょうか？》

Ｄｒ．サカキの身の上相談に名解答を寄せてくれた読者には、サカキ氏より感謝の記念品が贈られる。ふははは、楽しみに待っておれよ。

謎の未体験味覚調査探検隊

見てうれし、飲んで怪しの正体不明飲料。発見したらただちに報告せよ！

第4回調査対象
ロイヤル
クラウンコーラ

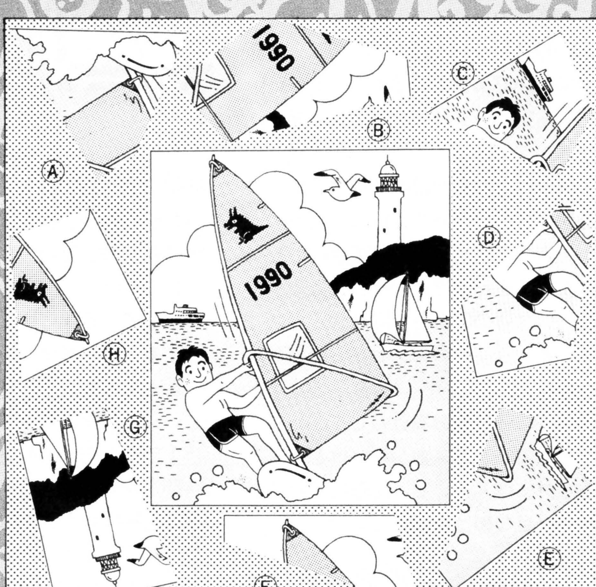


今月のブツは、北海道の「すっとびの康」から送られてきた「ＲＣコーラ」である。大村崑のオロナミンＣの看板とともに絶滅したと考えられていた、あの幻のコーラが、じつは密かに北海道に生息していたのだ！　われわれは、こーゆー滅びゆく飲料を、ヤンバルクイナのごとく守り続けてやらねばならぬ。ちなみに味は、康の報告によると「多少甘みが強くて飲みやすいが、時間がたつと腹の中で炭酸がふくれ出す」んだそーだ。ゲフッ。考えただけで、ゲフッ、苦しくなるぞ。みんなも見つけたら、試してみるがよい。ウゲップ。

QUIZ

夏だもんね。海に出てウィンドサーフィンなんていいもんだ。そこで、クイズ。Ⓐ〜Ⓗは中央のイラストをバラバラにしたものだけど、復元すると１枚よぶんなものがあるんだ。さて、それはどれかな？

今月はジグソーパズルに挑戦！よけい者の１枚をさがせ!!



パズル＆イラスト／草野公平

６月号の答え／右から３番め

大江戸裏ワールド

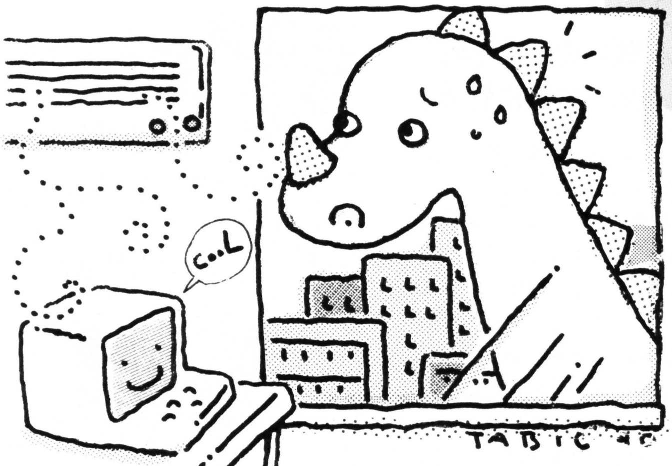
中野豪



5月号プレゼント当選者

- 『天と地と』ウオッチ
  新潟県／吉沢敦ほか19名
- 『スライムレターセット』
  高知県／小松敏志ほか１名
- 『精霊ルビス伝説』３巻セット
  兵庫県／殿本誠二
- 『雀ボーグすずめ』
  富山県／垣内昌和ほか４名
- 『サイレントメビウス』テレカ
  東京都／渡辺達也ほか４名
- 『オールスターベースボール』
  埼玉県／小林修ほか２名
- 『MAROKO』テレカ
  神奈川県／越前美由紀ほか４名
- シムシティハンドブック
  兵庫県／松尾智之
- ドラゴン探索号の冒険
  岩手県／三輪陽子ほか４名
- ドラゴンランス戦記①②セット
  北海道／松村志保ほか１名

コンプティークBBS 伝言板



さて、今月も『BBS伝言板』では先月に引き続き１年間のみんなのアクセスぶりを紹介しちゃおう！　今月は通信の必需品、電話回線の話だ。そのほか混んでる時間帯なんかも調べてみたから、いつも「コンプBBSはぜんぜんつながらないよー」って人はこのページを続んでほかの時間にアクセスしてみてね。

おかげさまで大にぎわい ラッシュは午後9時から

去年４月の新装開店そうそうからアクセスしてくれてた人は、ＷＨＯコマンドを使ったときのにぎわいぶりに、コンプティークＢＢＳの成長を実感してくれてるんじゃないかなあ。ほんと、近ごろにぎやかになったよね。なにしろ今年になってからは、アクセス回数の１日平均がなんと300回を越してしまったのだ。どおりでつながらないはずだよな……なんてなげきも聞こえてきそうだけど。

下に出ているコンプティークＢＢＳの電話番号の回線は４回線。１番がふさがっていたら２番、それもダメなら３番というようにつながっていくんだけど、各回線の稼働率ははたしてどれくらいなのか、データをとってみた。

回線1　56.5％
回線2　38.0％
回線3　31.3％
回線4　28.4％

いやーすごい酷使ぶり。１番目の回線なんか24時間のうち半分以上ふさがってることになる。事務局でも回線を増やすことを検討中だけど、いますぐというわけにはいかないのがつらいところ。かわりに、といってはなんだけど、ここ１年分のアクセス状況のデータをもう少し紹介するから、参考にしてね。

まず１日のうちの混んでる時間、すいてる時間から見てみよう。ピークは夜の９時台から11時台。この時間帯は４回線が全部ふさがってることも多いなあ。確実にログインしたい人は避けたほうがベター。

では明け方なんかはさぞやガラガラかと思いきや、けっこういるんだ、これが。朝の４時～６時台は確かにいちばんすいてるんだけど、それでもピーク時の1／4強のアクセス回数が記録されている。夜明けのアクセスもいいもんだよね。

ついでに曜日別の集計もしてみた。土日は当然アクセス数が多いけど、月曜も意外に混んでいる。比較的すいてでねらい目なのは金曜日だ。

アクセス番号
03-730-4511



ちなみに、１回のログイン時間の平均は９分くらい。意外に短いでしょ？　つながらなかったら10分くらいおいてかけ直すのも手かもね。

蛇足だけど、回線の稼働率なんかを計算しているうちに、ＮＴＴをはじめとする電話会社はコンプティークBBSによってどれくらい儲けているのか、ということがふと気になった。

１年間の総ログイン時間は１万４千時間。かりに全部区内通話だとしても、280万円あまりの電話代が使われた計算になる。先月見たように遠方からのアクセスもけっこう多いから、実際の額はこれをはるかに上回るはず。BBSってほんと、電話会社のドル箱だなあ。みんな電話代には気をつけようね！

パソコン通信を始めよう！

おーい、いつもこのページを読みとばしているキミっ！　通信を始めるのってそれほどたいへんなことじゃないんだよ。ネットにはいろんな情報があふれているし、おもしろい人たちも多い。ちょっとした器材をそろえるだけで楽しめちゃうんだから、これをやらないってテはないと思うんだ。

パソコン通信を始めるために必要なものは、たったの４つ。

まずはパソコン。コンプの読者はなにかしらパソコンを持ってると思うから、これはなんとかなるんじゃないかな。PC-98やX68みたいな漢字のあつかいやすい機種が最適だけど、もちろんＰＣ-88や漢字ＲＯＭ内蔵のＭＳＸでもＯＫ。キーボードが付いていて漢字表示できれば、とりあえず通信を楽しむには十分だ。最近はワープロでも通信機能付きのものがあるしね。

つぎにモデム。これは、電話線とパソコンとをつなぐ変換器みたいなもの。だいたい３～４万円で買える。いろいろな規格があるけど、現在主流は「ヘイズATコマンドの2400 bps、MNPクラス５」ってやつ。もちろん全部意味のある重要な言葉なんだけど、初心者は言葉だけ覚えておけば十分。むろんコンプBBSも、この規格のモデムでアクセスしたとき、もっとも使いやすく、そして安上がりに通信できるようになっている。お買い得だよ。

それから、３つめは通信ソフト。最近はどれもみな完成度が高いから、気にいったものを選べばいい。ただしこれから通信を始める人は、あまり凝った高機能のソフトより操作の簡単なもの……たとえばファンクションキーに機能が割り当てられていたり、メニューウィンドウで選択できるものを店員さんに選んでもらったほうがいい。まず簡単なところから慣れていかなくっちゃね。価格は、標準的な機能のもので１～２万円程度。最近は売値が7000円ぐらいのものも出ているから、けっこう安く購入できると思う。

４つめは電話回線だ。これも特別なものでなく、現在家庭で使っているものでＯＫ。パソコン通信するたびに電話線をモデムにつなぎ替えるのがメンドーだという人は、ワンタッチ式の切り換え器があると便利だよ。そうそう、いまキャッチホンサービスを受けている人は切ったほうがいい。パソコン通信中にキャッチホンが入ると、ノイズになって文字化けしたり切れてしまったりすることがあるからだ。

さて器材がそろったら、セットアップ。といっても、やることは電話線をモデムにつなぐことと、モデムとパソコンのRS-232Cコネクタをつなげるだけ。必要なケーブル類はモデムに付属されているから、そのまま接続してしまおう。電話線がモジュラー式になってない家はちょっとした工作が必要だけど、簡単なものだからね。あとはマニュアルを見ながらモデムと通信ソフトの設定をするだけ。

これで準備はＯＫ、あとは実際にアクセスしてみるだけだね。ためしにコンプBBSにアクセスしてみよう。ゲストＩＤを使えばすぐにネットの中を見ることができるんだ。アクセス番号は、東京03-730-4511。モデムがダイヤルして、内蔵スピーカーから「トゥルルル……」というコール音がしたらラッキー！　コンプBBS側が着信すると「ピー」という音がしてデータの交換が始まる。すぐにオープニングメッセージが表示されるから、

Login ID：COMP9999

Password：COMPTIQ

と半角大文字で入力してくれ。これでログインも完了。あとはメニューを見ながら読みたいボードへ行けるようになっている。ただし、ゲストユーザーはボードの書きこみと電子メールが使えないから、本当にアクセスしたいと思ったらコンプBBS事務局までIDの申請をしてね。

コンプBBSでは、ウワサの「狂乱酒場店主」矢野徹先生や、黒田幸弘先生、日本のオタッカー第一人者菊川涼音先生をはじめとしたおなじみのメンバーがボードに花を咲かせている。オンラインでテーブルトークＲＰＧが開かれていたりもする。さあ、キミも早く仲間になりにおいでよ！

〈キリトリ線〉

コンプティークBBS ID申請書

フリガナ			
氏　名	㊞		
住　所	〒		
職　業		生年月日	（西暦で記入のこと）　年　月　日
電　話			
使用機種			
回線使用料負担者	㊞		

〈説明文〉

●この申請用紙に必要事項を記入してください。記入もれがあると、IDを発行できないことがあります。

●破線で切り取ってください。

●62円切手を貼って返送先を書いた返信用封筒といっしょに、封書でコンプティークＢＢＳ「ID」係へ郵送してください。
おりかえし、IDを郵便でお知らせします。

●規約をよく読んでから申請書を送ってください。

8月号は7月7日(土)発売

次号の発売日は七夕(たなばた)だ、こりゃメデテーつうんでウィズV、大戦略III'90など5大ゲーム大特集！ OVA版ロードス島情報も増ページ！特別付録はウルティマVでい!!

EDITORS' VOICE



毎年恒例の健康診断で、また大量のバリウムを飲んだ。ハンバーガー屋のコーラのLサイズぐらいの量を飲まされた。これを排泄するのが一苦労で、いわゆる"産みの苦しみ"。なんか、いとおしい (佐)

なんと久し振りの9連休。そう、ゴールデンウィークを一気に休んだのだ。こんなに続けて休みをとったのは、もう何年振りだろう。昼から酒飲んで野球中継を見るだけだったけど、幸せだったな。(隆)

ロードスの宴、ゲームミュージックフェスティバルと、コンプはいまイベントづいている。今後も、アッと驚くようなイベントを企画していくので、毎号要チェック！ ということでヨロシク。 (敏)

P253でワシをザンゲ王と予想した藤田っ！名前覚えとくぞ。だいたいなあ、あのイラストの右手は六本指だって事、自分で気付いとんのか、たわけっ!! とりあえず不幸のテレカ送り付けてやる。(貢)

今、編集部内で恐怖のマトとなっている「ひろば」のページの某コーナー。お願いだから、あんなに大々的にスペースをさかないでほしい。「ざんげクイーン」になりでもしたら、外歩けないでしょ。(敬)

おととし、シンガポール・ミルウォーキー・上海と、5カ月の間に3回バタバタしたが、今年もどうも同じようになりそうだ。でも、仕事量は倍増してるから……。こわいことになりそうだ。 (光)

来たる8/25(土)、セガのS.S.T.BANDとタイトーのZUNTATAのジョイント・ライブが実現する。GMファンには、夢のようなイベントだ!! 詳しい内容は、スピリッツの特集記事を見よう。 (直)

5月号に「恥ずかしいかっこ」をした写真が載って以来、めっきり友人が少なくなった。男はともかく、女の子の態度が冷たいのはこたえる。それにしてもみんなけっこう、この本読んでたのね。 (円)

STAFF

Chief editor ……佐藤辰男
Senior editors ……吉田隆　久木敏行
Managing editor ……角田貢士朗
Editors ……平井敬子　島谷光弘　濱田直樹　鳥居啓之
Contributing editors ……圓道祥之　ジャングルファクトリー　化石ハウス　佐々木敏　木村典子
Writers ……安田均　水野良とグループSNE　山崎 拓　黒田幸弘　丸山秀樹　㈲ポ チ　堀川明美　松枝蔵人　高山 浩　イボンヌ　坂木恒善　河崎 実　荒井陽子　森田慶子　小西康雅　中村泰宏　厨子貴之　田中千尋　竹下ひろし　亀川正明　木村信行　小峯徳司　多摩 豊　坂本正吾　ゼネラルプロダクツ　加藤 聡　小倉倫子　菊池武史　わきあかつぐみと冒険企画局　堀井旅士　WORKS　田中利昭
Designers ……高木和雄　12T012　沢田昭彦　佐藤敏行　渡辺省三　斎藤和代　㈲イグズ　日向淑郎　関谷広子　渡辺 宏　榎本晃子　㈱ディレクション・ナカ　エンゲルズ事務局
Photographers ……林久平　福家久仁子　倉部和彦　分部辰浩　庄司康治　奥村正己　天児秀司　金子ひろし　堀内秀昭　江尻宏明　中村英良　林 克典　木村卓也　成田信勝　持田和夫　吉田勝彦　舟喜 力　望月亨一

コンプティーク
7月号
1990年7月1日
定価530円(税込)

編集人 佐藤辰男
発行人 角川春樹
発行所 角川書店
住所 〒102 東京都千代田区富士見2—13—3
電話 編集部：03—221—9851
販売部：03—817—8523
広告部：03—817—8425
印刷所 凸版印刷株式会社

雑誌コード 13977—7
Printed in Japan

イラスト／中野豪



Dragon Gym

ラブ・ストーリーは信じられません

小林彩子



●カメラ／木村卓也　スタイリング／梅山弘子　ヘア&メイク／下端吉範（DROP）コピー／北村真由美（ポチ）デザイン／沢田昭彦（TERRACE）担当／E

AYAKO The Wonder Land



KOBAYASHI

学 校帰りに制服姿で登場の彩子ちゃんは、まるで田園調布のお嬢サマのよう。

——ドラマのレギュラーがあると、スケジュールが大変でしょ？

「そうですね。いまは1週おきの撮影なんですけど、撮影の週は、4日間ずっと緑山（スタジオ）にこもりっきりで」

——うんざりしない？

「全然(笑)。俳優さんたちとお話しするのって、すごく好きなんです。皆さん大人で、勉強になるから」

——ドラマや映画は見るのも好き？

「ドラマはあんまり見ないけど、映画はすごく好き」

——どんなジャンルが？

「ホラーとかＳＦとか……。スピルバーグが大好きなんです。日本では、伊丹十三さんの映画。あとはシュワルツェネッガーが出てきて、銃でババーッと人を殺しちゃうような(笑)」

——フツー、女のコってそういうの嫌わない？　もっとロマンチックで、涙がポロリ、とくるようなのは？

「私、〝愛と感動の〇〇〟っていうようなの、嫌いなんですよ(笑)。だから、ラブストーリーはほとんど見ません」

——どーして？

「〝まっさかー！〟と思うから(笑)」

——現実はそうウマクいかない、と？

「ハイ。だったらマンガのほうがいいですね。マンガなら許せる」

——だからドラマも見ないんだ？

「そうなんです」

——じゃ、ＴＶってあんまり見ない？

「ＴＶはですねー、見るんです(笑)。『プロ野球ニュース』を」

——野球、好きなの？

「野球というより、巨人の緒方さんの大ファンで……」(テレまくる)

——だから、化粧バッグにジャイアンツシールが貼ってあるんだ？

「ファンの方にいただいたんです。今年は緒方さんも巨人も調子がよくて、うれしいです」

——毎晩『プロ野球ニュース』、見てるの？

「巨人が勝ったときだけ(笑)。負けた日は、悪口を言われるから見ません」

——まるでオヤジ巨人ファンですね。他に最近凝ってるコトってある？

「英会話を習ってます。フリータイム制で、自分の好きなときに行けるっていうコース。まだ6回しか行ってないんですけど、何年かかってもいいやって気持ちでやってます」

——だいぶ上達した？

「とんでもない(笑)。自己紹介と、何がしたい、どこに行きたいって一方的に言うだけで、まだまだ会話にはなりませんねー」

PROFILE

♥こばやしあやこ／本名・同じ。昭和48年3月28日生まれ。神奈川県出身。身長165cm、体重48kg。80-59-83。O型。
♥長崎屋創立40周年記念'88ミス・サンバードオーディションでグランプリ受賞。'88年11月「冬のレインボー」でレコードデビュー。3rdシングル「風の地球儀」写真集『PALETTE』好評発売中。

DATA



♥TBS系ドラマ『家庭の問題』(月～金12：45～)テレビ東京『ＲＣカーグランプリ』(月17：00～)レギュラー出演中。
♥6月17日　新潟『こちらジャスコ放送局』公開録音、6月24日、7月29日・テレビ東京『ＲＣカーグランプリ』公開収録に出演。(☎03・797・5941)

夏休みなんてないんだよ〜ん
酒井法子

初のベストアルバム『Singles』が、オリコンチャートで初のチャート1位を飾ったのりピーちゃん。ま、ここまで1位がなかったってコトのほうがビックリだけどね。

5月21日には新曲「ダイアモンド☆ブルー」をリリース。7月4日にはもうニューアルバム『ホワイト・ガール』がリリースされちゃう大忙しぶり。7月20日の中野サンプラザを皮切りに、全国18カ所でのコンサートツアー。そんなに働いて大丈夫かい？


▲舞妓さんドラマ・第3弾も近々放映される予定。あのラブリーな京都弁がクセになりそ

デビュー曲の充実ぶりは天下一品！
木原美智子

6月21日「サマー・ラヴ」でデビューする美智子ちゃんです。コンプ読者には、パソコン通信でおなじみだよね。

このデビュー曲、アメリカ在住中の飯島真理さんが作詞作曲・プロデュースを手がけ、アメリカ人のダンナさんがアレンジをしてます。バックの音なんかもすごくカッコよくて、音楽にはちょっとうるさい小憎でも、満足してくれる曲だと思うよ。




▲"木原美智子"は本名です。水泳のおばさんとは、何の関係もありません

スーパーアイディスト　デビュー
中野理絵

昨年の夏に行われた「スーパーアイディスト・コンテスト」でグランプリを受賞した中野理絵ちゃんが、6月1日にようやくデビューしました。デビュー曲「天使のカウントダウン」にちなみ、"Count Down Tour"が全国で行われ、大好評を博しました。6月10日には『ポップスビデオマガジンVox POP Vol. I』がリリース。理絵ちゃんの世界が、クッキリハッキリわかっちゃうっつう噂だよ。


▲"むじゃきに遊べば？ ノビノビ生きれば？"とキレイな瞳で問いかけられてしまいました。

日曜日は純ちゃんに会える日だ！
河田純子

事務所も新しくなり、心機一転やる気バリバリ全開ぶっちぎりの純子ちゃん。6月21日には待望のセカンドアルバム『Jun mind』がリリースされます。このアルバムを聴いて、ライブに出かけましょう。スケジュールは6月10日・千葉、17日・横浜、24日・名古屋、29日・新宿、7月1日・仙台、8日・大阪ときたもんで、毎週日曜日にはライブをやってくれる律儀さ。さぁ、こちらも律儀にこたえて応援しよう！


▲コンサート会場など、詳しいことはファンクラブに聞いてくれ

待ってた妙ちゃん！　デビュー決定
西野妙子

ファンの皆さまの怒り爆発寸前。「どーなってるんだ！」との声が東京上空をうずまいとりましたが、延期の連続だった妙子ちゃんの正式デビューがとうとう決定しました。6月25日「A級KISS」！これがまた延期にでもなろうものなら、そのときはもうグレてもいいと思うよ。

6月30日には、池袋サンシャインでデビューイベント。妙子ちゃんに直接「おめでとう！」と声をかけてあげたいじゃないの。


▲久びさの妙ちゃんたら、髪も伸びて大人っぽくなったよね。なにせ成長期だから、ちょっと見ぬ間に大人になっちゃう

タダ者じゃない美少女登場！
久我陽子

美少女製造プロダクション、オスカープロの社長さんの次女という、由緒正しき正統派美少女の久我陽子ちゃん。ドラマなどではおなじみだったけど、5月2日にはとうとう「好きだから」で歌手デビューしてしまいました。M−②の「Let's Sing a Song」は大阪の花の万博の松下館のテーマソングになってます。女優さんとしても歌手としても、キラリと光る個性を持っているので、今後が楽しみですね。


▲「好きだから」はなかなかしっとりした、シックな曲です

ひと足早く夏を感じる曲
星野由妃

コニカ大画面ズームのCMで、ラブリーな由妃ちゃんがゴロゴロ見れてうれしい。あのCMソング「真夏の影」が6月10日にリリースされます。考えてみれば早いもので今年ももう半分おわり。これから夏に突入するわけですが、夏ほど幸せな人と不幸な人の差が出る季節はありません。ま、幸せなヤツをねたんで暮らすより、由妃ちゃんの「真夏の影」を聴きながら、秋にそなえましょう。「アリとキリギリス」の精神でさ。



▲「ライブで地方をまわりたい」とうれしありがたい発言をしてくれる由妃ちゃん

ラブリー&堂々の新人友美ちゃん
寺尾友美

4月25日のデビューに先がけて、19日に六本木は鳥居坂ガーデンで友美ちゃんのデビューコンベンションが行われました。デビューとはいえ、イベント慣れしている友美ちゃんなので、堂どうとしてました。

デビュー曲「Touch Me」では、歌唱力抜群ぶりも披露してくれてます。来月号のコンプでは、もっと大きな友美ちゃんに会える！





▲『東京イエローページ』『うるとら7』にレギュラー出演中

主演映画完成！　実力派女優へ
裕木奈江

奈江ちゃんの初主演映画『曖・昧・Me』が無事完成し、先日試写会が行われました。奈江ちゃんの事務所の先輩で、映画の音楽も担当している山崎ハコさんも登場。会場内は、独特のムードに包まれました。

奈江ちゃん扮する主人公は売春も出産もしちゃうとかで、おとなしそうなカオして、ビックリの体当たり演技を見せてくれるよ。





▲田中美佐子さん風のたおやかな雰囲気が魅力。けど、シンは強いぞ

ナマでいこうぜ！
●千葉美加ちゃんの巻●



浜田省吾のカバー曲「風を感じて」が大好評の美加ちゃん。ライブアクトツアーの4回目になる「風を感じて'90」が、4月4日に青山草月ホールで行われました。

美加ちゃんのライブといえば、雰囲気は想像できると思うけど、この日もロック色が濃くて、超カッコよいライブを見せてくれました。ロック色っていっても、ガーッとがなりたてるっていうんじゃなくって、エネルギッシュに汗をかくっていうノリ。きっと美加ちゃんの中で〝こういう歌で、こういうライブをしたい〟っていうのがハッキリしているんでしょね。

前日に完成したばかりだという、美加ちゃん作詞・作曲のオリジナルも披露してくれ、やっぱりライブに行くと、いいコトあるなーと実感いたしました。



▲浜田省吾の「幻想庭園」をカバーしたりして、ツウっぽさも見せてくれました。



◀気持よさそうに歌ってた



◀細かな衣裳替えがうれしい



◀地方の人も見れるといいね



◀一年中元気で明るい人です

New Disk
愛犬ポチのこれっぽっち

まるで映画のようなアルバムで3人と恋をしよう

5月30日にリリースされたribbonのファーストアルバム『LUCKY POINT』。全10曲がすべてラブソングで、歌う方はもちろん、聴く側もかなり感情移入できるでしょう。シングルでは出し惜しんでたハモリもバシバシ登場してくる。ファンの心もグッと満たされるはず。どんどん歌が上手くなってきてるので、コンサートが楽しみだっ！



▲そんなわけで、ファーストコンサートは6月20日の渋谷公会堂です。とーぜんチケットの手配はすんでるよなっ!?



裏時空戦士
やまざき拓の

OVAシンドローム

社内の人間からＦＡＸを入れろとか、ＣＤプレイヤーを買えとか、いーかげんにＴＶを買い換えろとか（すでに12年目）迫られている。欲しいものの見積り金額に、予算がまるでついていかない。じっと手を見る今日この頃であった……



▲まず、『地上編』を見てから、OVA版を見たいもんである



▶映像の迫力はたいしたもの。傑作ＯＶＡの登場なんである



●主題歌「未来への神話」コロムビアレコード　937円（税込）　名曲！

宇宙皇子（うつのみこ）

角川ノベルズ・文庫でおなじみ、藤川桂介原作『宇宙皇子』のＯＶＡ化である。昨年劇場公開された「地上編」に続いて、今回は「天上編」。全６巻にわたるシリーズだ。

時代は星暦672年、古代日本。圧政をしく権力者を相手に、力なき人びとの幸せを夢見て、頭に角を持つ青年「宇宙皇子」が戦うさまを描いたのが「地上編」だった。「天上編」では舞台が神神の世界に移り、金剛山の指導者・小角より授かった「天翔船」を駆って天上を旅するのだ。そこで皇子が見たものは、地上の人々が思い描くような極楽浄土ではなく、神仏の力が荒れ狂う世界――帝釈天の悪行によって天上界の海底に阿修羅王が追いやられているという異常さだった。阿修羅一族の天上界復帰のため、皇子は仲間の遊鬼士たちとともに天上を旅するのである。

地上の人間にとっては未知の世界「天上界」の演出が、今回のシリーズでの大きな見どころだろう。その世界を旅していく中でさまざまな人びとあるいは神々と出会い、成長していく皇子の姿。キャラたちのこまやかな情感とダイナミックな展開が交錯し、人間味あふれるドラマが期待される。いのまたむつみ原案による、気品ある顔だちのキャラにも注目してほしい。

なお、７月21日にはイメージアルバム、９月21日にはＯＶＡのサントラ盤が発売されるので、チェックすべし。

●『宇宙皇子・天上編①』
監督／今沢哲男　脚本＆シリーズ構成／武上純希　キャラクター原案／いのまたむつみ
※なお、６月発売予定が、10月に延期された。残念!!

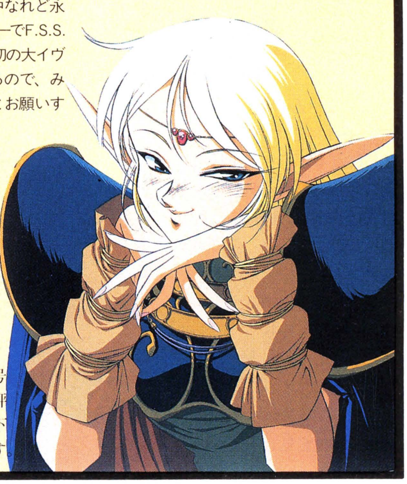
アニメーションビデオ月間ベスト10

順位	タイトル	発売元
1	ダンボ（吹替え版）	ディズニー
2	ミキ、カスミ、ショーコのはじめまして	PS
3	新・キャプテン翼　第10巻	CBSソニー
4	鎧伝サムライトルーパー　TV版完全39話セット	CBSソニー
5	ミッキーとミニー（吹き替え版）	ディズニー
6	魔女の宅急便	徳間書店
7	超獣機神ダンクーガ　ACT.3	バンダイ
8	リヨン伝説フレア2	宇宙企画
9	暗黒神伝承　武神～十六夜情話～	CICビクター
10	紅い牙　ブルー・ソネットVOL.4	W C（ウォーズカンパニー）

Newtype 攻略日誌㊹

THE MOVING PICTURES MAGAZINE

速報！GUNDAMのスペシャルニュースで始まるNEWTYPE７月号。Ｆ－90情報をいち早くおしらせします。OVAシリーズ『ロードス島戦記』も完全特集。５人の人気デザイナーによる５匹の古龍（ドラゴン）を見ればロードス島も近くなる。お待ちかね、実用ファッション特集や話題の映画『天と地と』特集も読まなきゃソンソン。コミックス準備の為、休載中なれど永野護超ロングインタビューでF.S.S.の秘密が明らかに!! NT初の大イヴェント御招待記事もあるので、みんなに参加してほしいとお願いする！



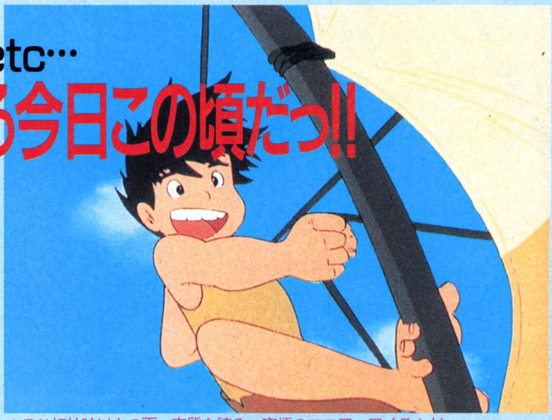
月刊NEWTYPE7月号（定価410円税込）大好評発売中！高田明美描き下ろしポスターもついてます

DISC

『宇宙戦艦ヤマト』『未来少年コナン』etc…

名作がディスクでよみがえる今日この頃だっ!!

かつてアニメブームを支えた名作が、次つぎにディスクで復活している。いい時代だ。



▲ＴＶ初放映以上の画、音質を誇る。究極のマニア・アイテムだ



◆『伝説巨神イデオン』LDC　58000円（税込）

かつて放映され、多くのファンの支持を得た名作アニメが、鬼のようにディスク化されている今日この頃である。そのパイオニアは、あの『うる星やつら』のＴＶシリーズあたりであったろう。あれは、なにしろ〝玉石混交〟のシリーズであったから、究極のコレクターズアイテムであった。話数も多かったし。また、『アルプスの少女ハイジ』『赤毛のアン』『ルパン三世』『未来少年コナン』といった宮崎駿＆高畑勲コンビの名作も、ディスク化されている。ただ、この４作品はバラ売りで、画質等もそれほど、ほめられたものではなかったのである。



◆『宇宙戦艦ヤマト』バンダイ　46350円（税込）



▶続編はともかく、最初のＴＶシリーズは傑作だったのだ

ところが、昨年出た『伝説巨神イデオン』から低価格セット販売（絶対額は高いが、割安だ）、高画音質のディスクが、どんどん発売されるようになった。『超時空要塞マクロス』『あしたのジョー』『あしたのジョー２』『鉄腕アトム』『宇宙戦艦ヤマト』いずれも一時代をきずいた、珠玉の名シリーズといえよう――。『コナン』も、セットで発売された（低価格バラ売りもあり）。マニアにとっては金の必要なご時世である。まあ、金さえあれば、いいご時世だともいえるけれど……。

まあ、そんなわけで、名作がディスク化されていくのはいいのだが、ひとつ希望もある。それは、なるべくオリジナル通りに収録してほしいということだ。予告編をはずして別のディスクにまとめ、初回プレス特典としてつける、なんてのはやめてほしい。予告編も作品の一部なのだ。また、オープニングやエンディングも、キチンと初放送についていたバージョンのものを入れてほしい。とくに『トリトン』『ヤマト』はこのバージョンが何種類もある。ところが、以前にテープソフトで発売されたときは、そのへんがけっこうデタラメであった。何万円も出して買い、デタラメではやりきれない。よろしくそのへん、お願いしたいものである。究極のコレクターズアイテムという言葉を、そうして初めて使えるというものだろう。

今後も『装甲騎兵ボトムズ』『海のトリトン』『母をたずねて三千里』などの発売が予定されているらしい。ああ、この世はアニメ天国だ（お金さえあればだが）。



◆『未来少年コナン』バンダイ　39600円（税込）



▶ＮＨＫ放映のＴＶシリーズ第１号『コナン』。超傑作だ

実さんの名作も銀盤で復活!!

『シルバー仮面』『怪奇大作戦』

アニメばかりでなく、特撮ＴＶシリーズも、けっこうディスク化されている。万歳。「ナメてかかれ！」でおなじみ実さんこと、実相寺昭雄監督の撮ったＴＶシリーズに至っては、ある１エピソードを除いて、すべてディスク化されているのである。以前から『ウルトラマン』『ウルトラセブン』はディスク化されていたが、最近、『シルバー仮面』（ただし、限定版）が発売され、『怪奇大作戦』も登場。『仮面』は全26話を例のセット販売で、うち、第１、２話は監督が撮っている。また、『怪奇』は１枚（４本入り）のみだが、その４本がすなわち、監督の作品なのである。さすが!!

これで残るは『セブン』の「遊星より愛をこめて」のみ。マニアの間では裏ビデオのように画質の悪いものが出まわっているが、カメラのキレイな作品なので、ぜひ、ディスク化してほしいところだ（ムリ）。



◆『シルバー仮面』　東宝ビデオ　43260円（税込）限定版なので、入手不可能の場合もあり



◆『怪奇大作戦』　バンダイ　￥7800円（税込）実さん演出の４作を収録している　6/22発売



◀現在のＴＶドラマでは想像もつかない映像美があった『怪奇』の４本

河崎実のイコちゃん撮影日記

イコちゃんSFX攻略法



ミニチュア

怪獣やロボットの大きさを出すために必要な家は、こう撮る



▲笑うことなかれ。素材撮りはこんなものよ



▲爆破の瞬間。家は燃えやすいバルサと紙で作られているのだ

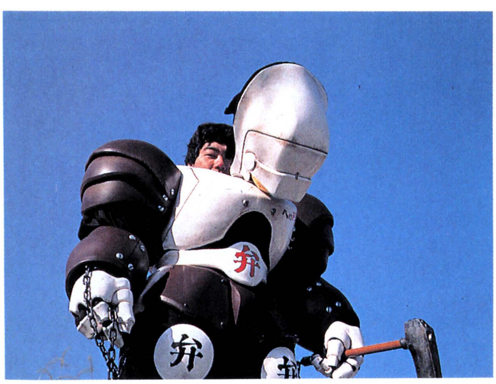
6月22日、バンダイより全国一斉発売の『地球防衛少女イコちゃん・大江戸大作戦』は、ただの映画ではない。今まで製作されたビデオ用オリジナルムービーという範疇で最も優れている、金字塔を打ち立てた、と俺は言うぞ。誰が何と言おうと。特別友情出演の京本政樹氏も見た後、即電話してきて、「最高っスね！　仕上げ（特撮）がうまくいってるんで驚きました。これは必ずヒットすると、喜んでますよ」と言ってくれたのだった。その特撮の一部を、ここで紹介しよう。

本作では江戸の町が大破壊される。が、もちろんバカ高いミニチュアは低予算ゆえ作れん。そこをゴマカスのが特撮だ。オープンにホリゾントを立て、縮尺を１カットずつ変えた家屋のミニチュアを置く。爆破火薬はごく小さなものなのでほとんど危険はないが、高速度撮影しているので画面は驚くべき迫力となる。さらに、手前に人間の視点から見た家の素材を後で合成する。燃えるのはガソリンのせい。燃える、燃えるぞ、特撮は!!

ヌイグルミワーク

日本伝統のヌイグルミが本作でも大暴れする！

今回は巨大ロボット特撮。そう、あの『ジャイアントロボ』『マッハバロン』の系譜だ。ヌイグルミ演技にセオリーはない。つまり常識はない。毎回ちがったパターンを生みだすのは辛くもまた、楽しい。今回はタイソンVSダグラス戦を念頭に置き、エネルギッシュに演出した。意思の疎通がしにくいヌイグルミ演出に必要なのは、大声と迫力だけなのだ。ふつうの人間への指示の10倍、手間がかかるが、うまくいったときの喜びもまた10倍である。その決め手はオーバーアクションに限る。



◀頭部は、こんなふうにはずれるのだ



◀空バックは多摩川べりで手持ち撮影。ロボットのヒザから下は作っていない



◀足だけを作って家をつぶす。『ゴジラ』でもやった古典テクだ



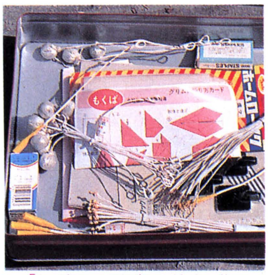
▶これがベンケイロボだ。デザインは麻宮騎亜による。造型はビルドアップの品田冬樹だ

パイロ

画面では強烈な大爆発シーンも実は、小事のつみかさね

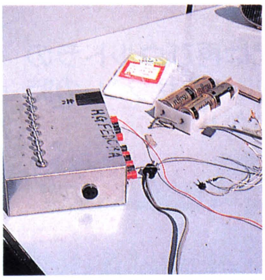


▲発泡スチロール製の爆破用人形



▲「おそ松」と呼ばれる特殊火薬の玉

爆破シーンの撮影こそ特撮最大の楽しみ。点火のスイッチを入れる瞬間のドキドキは、やった者にしかわからない心境だ。これはどんなオヤジになっても子供心に帰る瞬間といってよい。こないだの『ウルトラQ』の映画もそう。実相寺監督でさえ爆発の瞬間には少年のような表情となっていた。今回はベンケイロボの人形を作り爆破、そのフィルムに炎を合成。完全にロボット本体が爆発した映像となっているのだ。



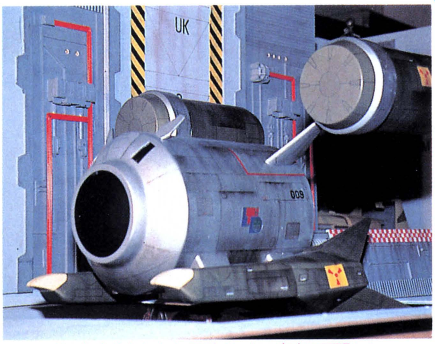
▲火薬に点火する着火板。これを押すタイミングをまちがうと苦労がパー



▲爆破の瞬間をとらえた。けど、本当はもっとバラバラになる予定なの

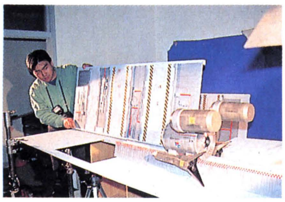
操演

無機質のものに命を与える。自分が神になった一瞬だ

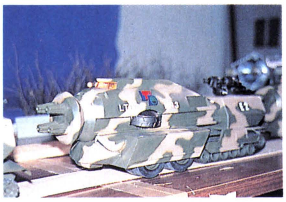


▲マンガのあさりよしとおデザインを、忠実に再現した

これまた特殊技術の世界。万能戦闘機ビッグ・カトラーが基地より発進するシーンは、〝手動〟。手でカタパルトを押し出しているだけだ。とはいえ、ゆれるのがめだつとやり直し。コツがいるのだ。それに冒頭でも地球防衛隊の火器部隊が行進するシーンもすべて操演。戦車4台と熱線砲車両1台を、同時に走らせる苦労が、君にはわかるだろうか？　しかも1台1台に、ちゃんとライトのギミックもついている。これはしかし、すべりやすい台座を作り、4台をいっぺんにスライドさせ、1台だけモーターで自走させたら、うまくいった。大変だったよ。これだけの1カットで1日やっている。そんなことをいい大人がえんえんとやっている。これが特撮の面白さだ。今回は大映テレビスタジオで撮影したため、ミニチュア照明もベテランのオヤジがよくしてくれた。GOOD！



▲基地のセットはスチレンボードとプラバンを組み合わせたもの。箱庭特撮だな

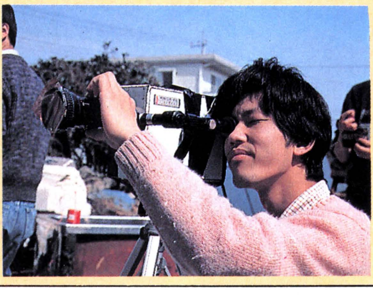


▲『ウルトラセブン』のマグマライザーに似ているけど、ちがう戦車。監督の遊びね

マイティジャックのキャメラが大活躍!!

本作は特撮監督・上松辰巳氏のセンスが冴えわたる。その要因のひとつが、右のモニター600という16ミリキャメラだ。円谷プロのTV映画『マイティジャック』で使用された由緒あるもので、画期的なハイスピード撮影ができる。

その映像の迫力を、ぜひ見てね!!



すでに盗難続出のこのポスター

●発売直前の『イコちゃん』。そのデカ版ポスターを読者3名にプレゼント。ある場所に貼ったら1日で盗まれた、話題騒然のエロチックポスターだ。本誌編集部「イコちゃん」係まで。『イコちゃん』をヨイショすると当たるぞい!!



イキなカントク 實相寺昭雄の

ナメてかかれ!

『ウルトラQ』の復活に見るように、'90年代は再びウルトラの時代が訪れるだろう。今回は伝説の源『ウルトラセブン』の時代の秘話に、しばし耳を傾けようではないか!!

襲われる車

たしか『ウルトラセブン』をやりはじめたころだったと思うが、金城哲夫くんが、宇宙人の襲来で、自動車ばかり狙われるという話を考えたことがあった。

結局、脚本にもならなかったのだが、円谷プロの文芸部で、手ぶり身ぶりで、口角泡をとばして、その話をしゃべってくれたことを、ふと思い出した。

こまかいことは忘れてしまったが、要点は、宇宙人が地球を支配している生物を、人間ではなく、自動車と間違えるというのが発端で、人間は自動車という生物の餌、と宇宙人が思い込んでしまう、皮肉な文明批評だった。

「だって、世の中、自動車さまさまで、その為の道が自然を切り拓いてのびてるわけだし、生活の時間をきめられちゃってるようだし人間は自動車に支配されて、宇宙人が我がもの顔でのさばってる自動車を、地球の高等生物と見間違えたって、不思議じゃないでしょう」

金城くんは、このアイデアに酔っているようだった。

その話は、たしかに面白かった。

現在じゃ、もっと自動車は人間の生活を支配してしまっているから、先見の明があった、と言うべきだろう。何しろ、二十年以上も前の話で、世田谷あたりの環八も開通していなかったころである。

流石に天才金城哲夫の発想という感じだったが、ものにならなかったのは、円谷一さんあたりが、

「面白いけど、高度な知的レベルの宇宙人が生物組織と無機的な機械をとりちがえるという点で、何か納得できることが欲しいね」

と、疑問を出したことなんかが影響しているかもしれない。

ずい分長く、金城くんはこの話をひねくり回していたようだが、話として最終的にまとめるのが難しかったようだ。正義の味方であるセブンが、自動車を破壊する宇宙人に立ち向うと、セブンが自動車文明礼讃のお先棒を担いでいるようだし、そのあたりにも、脚本として成り立たせる上で、弱点があったのではなかろうか。

それにしても、金城くんのひらめきにはいつもいつも感嘆していた。彼が文芸部で思いつき、口から出まかせにでも喋ったことを書き留めておけば、相当な分量のアイデア集が出来上ったことだろう。

こんな昔のことを思い出したのは、最近私が自動車を買い換えたからで、何を隠そう、私も金城くんなんかの文明批評に対象になっていい自動車の使用人なのだ。

自動車というのは、一種の麻薬のようなもので、仲々やめられない。

円谷プロに出入りしはじめたころ、私はヒルマンという、いすゞでライセンス生産をしていた車に乗っていたが、本当にボロな中古車で、ヒーターもなく、冬でもコートに襟巻で運転をする有様だった。そのヒルマンに乗って、美セン（現在の東宝ビルト）などへ行くとスタッフにからかわれたものだ。

「火鉢でものせたらどうです」

などと、笑われたこともある。

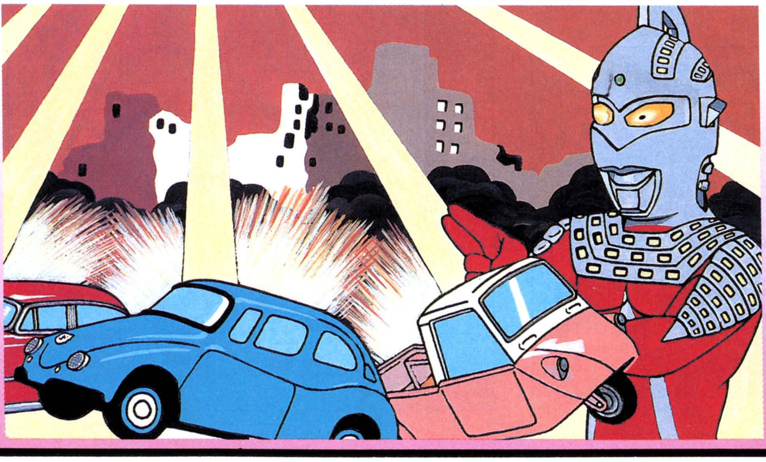
このヒルマンを、こわし用の対象として、宇宙人ならぬ、製作部にずい分狙われた記憶もあるが、二台目に乗ったスカイライン（これも中古車だった）は『ウルトラマン』に出演している。ジャミラの回で、見えない宇宙船が事件を起す発端の一部に、使われているのだ。

しかし、闇の中でヘッドライトがギラギラしているだけで、クルマ本体のかたちはよくわからない。この時も、製作部が、

「監督の車なんだから、見えない宇宙船に衝突して、派手にぶっ壊したらいいじゃないですか」

と、ニヤニヤしていたのだ。本当は、そんな画面を撮りたかったが、自分の車を使う羽目になったので、シルエットで止めてしまった。

いずれにせよ、スタッフの車というものは、便利に使われるものである。油断も隙もあったものじゃない。今度は新車で買ったから、しばらく、撮影の時には乗って行かないことにしている。



イラスト／塩見正一

CORDINATE/MINORU KAWASAKI LOGOILLUST/YUTAKA KONDOH

小川範子の
NORIKO OGAWA
おしらせ日記



ステーキと病弱少女に挑戦 コンサートも準備中です





▲いつか着物を着て、日本髪を結って、日本酒のCMに出るのが夢なんだって。似合いそうだよね

4月末に事務所の引っ越しも終わり、ようやく落ちついたところです。と言っても、まだ何もなくて、ガランとしているんですけどね。皆さんは、ゴールデンウィークはどのように過ごしましたか？　私はずっと地方キャンペーンに出かけていました。あいにくどこでも雨だったんだけど、幸い中止はナシ。屋上を店内に変更したりして、なんとか皆さんを濡らさずにすみました。こういうカンジで地方に行くのは久しぶりなんだけど、うれしいことに、ファン層が広がったみたいなんですよ。ドラマの影響だと思うんですけど、40歳以上の主婦の方とか、反対にすごくちっちゃな子供さんとかも来てくれて、とてもうれしかったです。

今回、名古屋で私は初めての体験をしてしまいまして、なんとお肉を食べてしまったんですよ。雨も降ってたし、遠出はやめて、ホテルの中で食事をしようってことになりまして、最上階のラウンジに行ったんですね。そこはステーキのお店。私は初めはシーフードとか、エスカルゴなんかを食べてて、他の人たちは、高そうなステーキを食べてまして、「1切れ食べてみたら？」って言われて、食べました、私は。おいしいじゃないですか。ステーキって、お肉の味がしないんですねぇ。(これが肉の味なんだって言われましたが)結論としては、安いお肉はダメだけど、高いお肉なら食べられるってところに落ちつきました。ゼイタクですか？

新曲の発売日が、7月4日に決まりました。9枚目のシングルになる「バスルーム幻想」は、すごく夏っぽい曲で、「夏色の天使」よりも明るいかもしれない。お風呂に入ってればどんな恋もステキになっちゃうわ、というカンジの曲です。でも、私はこの反対で、お風呂に入ると、考えこんじゃうタイプなんですよね。アルバムとビデオは7月18日にリリースされます。7月から始まるコンサートは、ただいま企画中。昨年オープニングでやった寸劇は、今年も採り入れたいな、と思っています。バイオリンもできるといいんだけど、まだ〝ミファソラ〟しか弾けないんですよ。まさかコンサートで♬ミ～ファ～ソ～ラ～♬だけやるわけにもいきませんからね。

ドラマでは、9月頃放送される『太陽へのラブレター』(仮)という作品がありまして、すごく楽しみにしています。私は初めて病気の女の子の役をやります。日光に当たると顔なんかがむくんでしまうという病気。実話のドラマ化で、まだ詳しいことは決まってないんだけど、初めての役柄なので、ドキドキワクワクしています。

先日、大好きなシャルロット・ゲーンズブールの主演映画『小さな泥棒』を見に行ってきました。公開されたばかりの週末の遅い時間で、お客さんがたくさん入っていてもよさそうなのに、ガラガラ。地味な映画よりも、日本ではやっぱりアッケラカンとしたものに人気が集中しちゃうんですね。シャルロットは私にとって、すごく気になる存在。不思議な女のコで、いつか会ってみたいな。『なまいきシャルロット』『シャルロット　フォーエバー』はレンタルビデオ屋さんにあると思うので、ぜひ見てみてくださいね。私のオススメ作品。いつかこんな映画に出れたらな……。



◀最近、お茶をいれることを覚えたそうです



読者通信

耐えて小川はサラサラいくよ～

新事務所の「ブルック」には「小川」と「耐える」という意味があるそうです。「小川は耐えてがんばります」と範ちゃんは語っておりました。9thシングルは7月4日、アルバム『彼と彼女』は18日リリース。コンサートチケットはすでに発売中だよ。まもなく森永のチョコレートのＣＭでも範ちゃんに会えるぞ。さて今月の課題は、この時期恒例の「コンサートの企画書」を募集します。コンサートでやってほしいコト、歌ってほしい曲を書いて、コンプ編集部「スウィート範ちゃん」係まで。生写真を贈呈します。今月のラッキー野郎は松中聡一郎、真砂智康、広里和子、中嶋里志、松井祐輔の5名。幸運をかみしめてね。

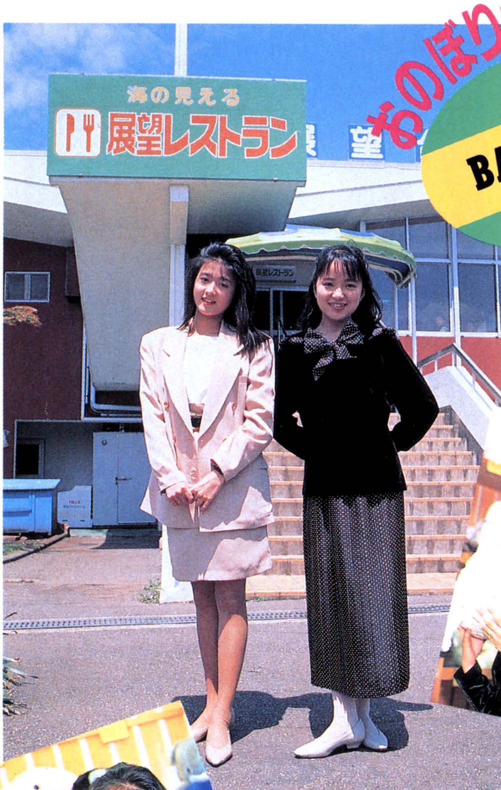
撮影／江尻宏明

おのぼりさんツアー BANANAの

愛の2番テーブルでカレー！ ナウイゼ まったく

※京急油壺マリンパーク　神奈川県三浦市三崎町小網代1082　京浜急行線三崎口下車　バス15分　☎0468・81・6281

6月29日に決定した礼宮さまと紀子さんの結婚の儀。コンプ編集部は、お祝いの意味で、お2人の思い出の地・油壺マリンパークへBANANAと共に出かけました。この青い海を見て、お2人は愛をはぐくまれたのですねぇ




▲家庭的で温かいめぐみちゃん

平成2年のトレンドといったら、やっぱり紀子さんだ。紀子さんにあやかって、BANANAのお2人も良縁に恵まれますように、とやって来ました油壺！　ちょっとお兄さん、見てくださいよ、紀子さん風お嬢さまルックでキメたみどり＆めぐみのご両人を。美しいでしょ？　浩宮さまにみそめられたらどーしましょ。

春のうららかな一日ってことで、パーク内は遠足の小学生と女子高生のヤマ。撮影中に女子高生に見つかってしまい、100人以上のギャースカギャルに追っかけまわされて大変でした。ありゃまるでオバタリアン。ハッキリ言って怖かった……。

まずは展望レストランで食事。めざす愛の2番テーブルは、海側で、本当に絶景。オーダーはもちろんカツカレーとシーフードカレーである。けど、なんだね、女のコ2人じゃ絵になりませんね。あとから入ってきたおばさんたちも、2番テーブルに座りたがってた。そのあとは礼宮さまが研究しているナマズを見ました。8月まで「世界のナマズ展」をやっています。ナマズの水槽の前のお2人の写真は、女性誌でよく見たよね。キミも油壺で紀子さんをさがそう！

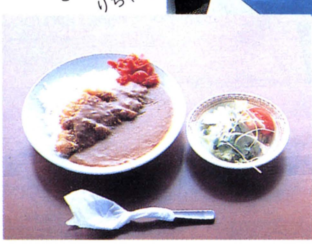

▲ナマズもおめでとう、と言った


▲愛する人にナマズの指輪を


▲女子高生に殺されかけたみどりちゃん

▼ココが噂の愛の2番テーブル。ハートマークは愛のしるしだ




▶カツ（orシーフード）カレー、サラダ、コーヒーのカップルセットは1400円（税込）です

今月のおみやげ

1


▶ナマズ指輪は金銀ペアで3500円。今回はこれを2名様にプレゼントします。

2



▶貝がらにサインを入れて5名様に。コンプ編集部「おのぼりコーナー」まで。

撮影／江尻宏明

IVENT

キミが百万長者になる日!!

―第4回国民的美少女コンテスト―

『第4回　全日本国民的美少女コンテスト』。藤谷美紀ちゃんや細川直美ちゃんをうんだコンテストが、今年も行われる。「と、言われても美少女でないオレには関係ない」と考えたキミ、キミはまちがってる。コンテストのグランプリ受賞者は賞状、トロフィー、賞金（200万円）がもらえるうえ、オスカープロモーションと専属契約を結び、スターへの道が開ける。が、受賞者を推薦したキミにも、100万円の賞金が出るのだ。応募条件は健康で明るい12～18歳の女性（保護者の同意書が必要）。応募方法は必要書類を〒150東京都渋谷区神宮前4－3－15 401号「国民的美少女コンテスト実行委員会」事務局まで。（問合せ先　☎03-470-2731）


▲第1回のグランプリ受賞者は、フジミこと藤谷美紀であった


▲コンテストのイメージキャラ、後藤久美子

空想科学博物館

VOL.8
きしかわおさむ

今月のコンテストに刺激されてというわけでもないけれど、来月は立体物で、あるモノの大特集をやる予定。期待して待て！（でも、ちょっと不安）

立体造形の楽しさ

今月は趣向を変えて立体物の特集です。といっても、プラモデルでもガレージキットでもなく、“フルスクラッチ”と呼ばれる、すべて手作りの個人作品ばかり。

ここに紹介する作品は、いずれも“アートプラ大賞”という立体造形コンテストの参加作品。このコンテスト、ガレージキットメーカーの海洋堂の主催で、毎年行なわれているもので、今年は5月の連休に、東京池袋のサンシャインシティで行なわれました。

この作品は、そのごく一部ですが、その大半がアニメや特撮モノで占められていました。それにしても、造形は奥が深い……うーむ。というわけで、次号のこのコーナーでは、引き続き造形モノの特集をやります。



▶モスラ。これは去年の入賞作。羽根、脚、口が動き、鳴き声もでる。全長約1m

▲足元にあるバーンから大きさを推定してね

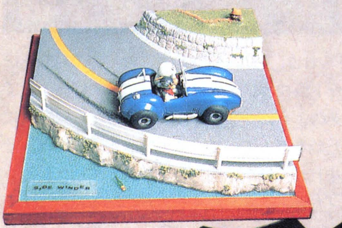
▲ビオランテ版ゴジラ。とにかく大きい、全長なんと1.5m。キット化するかも？



▶左より九五式軽戦車、60式自走無反動砲、九七式装甲車。いずれもフルスクラッチ作品



▼鉄雄。『AKIRA』に登場した鉄雄のリアルタイプ。全長約30cm



◀サイドワインダー。フルスクラッチのオリジナル作品。イマジネーションが楽しい



▶金子僧。手塚治虫の『どろろ』の妖怪。う〜む。マイナーなキャラクターだ



◀東洋幻想。西洋風RPGをアジア式に作ってみたそうだ。フルスクラッチ作品

撮影／持田和夫



◀ルッキング・フォー・イン・ザ・シー。『ドラゴンボール』キャラを使ったオリジナル作品



▲ゴジラの急須。うーむ……（爆笑）。あー、お茶がうまいかなー（放射線入りだったらやだな）



◀ビートル・ジュース約1/6スケール。マイケル・キートンが演じたバイオエクソシストですね

3Dエキスプレス　スーパーX2



今月は3度目の『ゴジラ対ビオランテ』ネタ。真打ち“スーパーX2”の登場だ。メーカーはファルシオン。原型は映画でスーパーX2を作ったビークルなので、ディテールもバッチリ。材質はソフトビニールで、ファイヤーミラーも開・閉両状態が選べる。オマケとして、横山宏デザインのスーパーX2の初期デザイン版の模型付き。価格は3090円（税込）。このスーパーX2を3名の方にプレゼント。本誌編集部“スーパーX2”係まで。締切り7月6日。

銀幕見聞録

Super Visual



今月から、マイナーチェンジした銀幕見聞録。
その第一弾は、男たちの複雑な心理を描いた、
サスペンス風アクションだーっ

◀「ガルシアは今年の注目株」♥

▲「非情な男デニス（R・ギア）は、平然と仲間も殺す」♠

背徳の囁(ささや)き

腕きき警官デニスを密かに調査する、ロサンゼルス市警のエリート、レイモンドは、意外な事実を発見／6月中旬より東宝洋画系にて公開予定

♥「『ブラック・レイン』や『アンタッチャブル』のアンディ・ガルシアが出演！　それだけでうれしくなっちゃう」

♠「彼は『ゴッドファーザー3』にも出ているし、話題の人だよね」

♥「ガルシアは、ロサンゼルス警察の超エリート、内務調査班。対するリチャード・ギアは、ものずごく、えげつない悪徳警官！　なんかこれって不思議議ね」

♠「そう、本来なら、ガルシア＝悪役、ギア＝善玉、という図式ができそうなものだけど、これは配役の妙だね。だから、おもしろいんだ」

♥「ギアは、超ベテラン警官だけど、悪の匂いがプンプン。仲間に、アルバイトで金を稼がせて、牛耳っているし、自分も裏の仕事、殺し屋まがいのことをやっているし……」

♠「しかし、ギアが演じると、そこに男の悲しさというか、つらさというようなものも、何か伝わってくる」

♥「でも、アメリカの警察には、本当に内務調査官ているのね。それだけ、警官の汚職が多いのかしら」

♠「結局、仲間を売るような立場だから、つらいよナ、反発をくらうし」

♥「これは、ガルシアVS.ギアの、男の対立を描いたドラマね。2人は、意識の底では、まるで兄弟のようにつながっているでしょう。互いに似た物をもっていて、スタンスが変われば、それぞれが、相手と同じ行動をとっていたかも」

♠「だからこそ、にくしみがつのるんだよナ」

♥「ギアの冷酷ぶりは、すごい！　保身のためなら、仲間の奥さんとも寝とるし、殺人もおかす」

♠「ガルシアの妻役のナンシー・トラビスがバツグンにいい女だね。『スリーメン＆ベビー』にチョイ役で出ていたけど」

♥「監督は『ストーミー・マンデー』のマイケル・フィギュス。ちょっとダークな画面に臨場感が出てるし、おすすめの、男の映画ね」

♠「久びさのギアが、いい味出してるしネ」

♠と♥の敗者復活戦

新スタートの敗者復活戦コーナーだ。今までは、♥＆♠両者とも、おすすめの作品をとりあげてきた。ところが、どーも意見が分かれるんだよね、これが。とゆーわけで、♥が強固に反対したが、ボクとしては、見てほしい、『クラス・オブ1999』を紹介したい（♠）。

これは、記憶のいい人ならわかるだろうけど、『処刑教室』（原題　CLASS of 1984）』の続編だ。そう、高校教師がたった1人で校内暴力に立ち向かい、電動ノコギリで生徒の腕をガイ〜ン。あの超B級バイオレンス!!

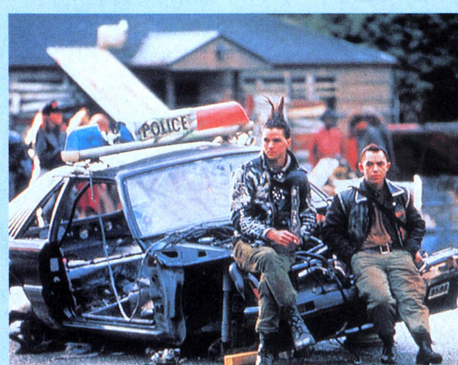
クラス・オブ 1999
CLASS OF 1999

世紀末の高校は少年たちの暴力解放区となって／6月上旬よりミラノ系にて

もちろん今日も監督は、同じくマーク・L・レスター。さらにグレード・アップしたバイオレンス・シーンが登場だゾ。

1999年、パンク・キッズたちが占領するケネディ高校は無法地帯と化した。自由発砲地域のここでは、白昼堂々、銃撃戦がくり広げられる。学校側では非常手段として、アンドロイド教師軍団を送り込み、彼等の対決が始まるが……。

B級のおもしろさギッシリをパック。



▲「泣く子もだまる、ストリート・ギャングたちが暴れまくるハイスクールは、警察も介入できない無法地帯となっていた」♠

VIDEO

ビデオは正体不明文化をうんだっ

『スペース・プリンセス　銀河ボディコン伝説』



◀女系惑星の王位をめぐって、意味不明のセクシー衣裳に身をつけた姉妹が戦うのだ

その昔、アメリカで製作された正体不明のＢ級Ｃ級の映画は、そのなんだかわからなさゆえに日本で公開されることはなかった。

しかし、今はビデオ時代。名作は洋の東西を問わず、ガンガン、ビデオソフト化されている。けれど、そうそう名作ばかりがこの世にあるわけもない。勢い、かつては日本のファンの目にふれることがなかった正体不明の映画も、レンタル屋の店先に並ぶようになった。たとえば『死霊の盆踊り』。たとえば『彼女がトカゲに喰われたら』。タイトルがヘンなのが、このテの映画のイイところだ。

この『スペース・プリンセス　銀河ボディコン伝説』も、まあそんな映画。原題の『PRINCESS WARRIOR』が、どういうワケか〝ボディコン伝説〟に。登場人物のカッコも、見るからにＢ級だ。が、このテの作品にこそ、映画の本当の面白さが、ある（かもしれない）のである。少し、期待。



▲出てくる美女は、みんなイケイケなのだ

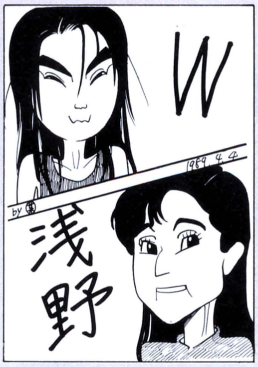


●『スペース・プリンセス　銀河ボディコン伝説』　ビクター音産　81分　カラー　ステレオ　￥14300（税込）

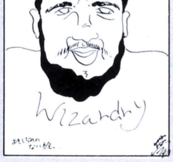
GOちゃんの似顔絵男爵

最多登場、某のうとの正体は、果たして何!?

突然ですが、この５月で私35歳になりました。まったく自分がそんなオッサン臭い年齢になるなんて想像もつかなかったんですよホント。読者の皆さんもダラダラできる時にしておきましょうね。社会に出来ると意味もなく急いで時間が過ぎていきますから。さてさて今月の男爵は最多登場を誇る某のうと君です。一見何でもなく見えますが、この二人とも似顔絵にするのはムズかしいです。特に浅野ゆう子の方はプロでも嫌がる顔だと思います。しかしこの古くさい画面分割といい、律儀な線といいどう見ても私より年上の人の作品としか思えないんですが（ちがうんでしょね）。佳作は夢幻の上輪君。自分で「おもしろみのない絵」と書いている。そのとおりです。でもそんなこと気にせずいろんな人の似顔を楽しんで描いてるうちにおもしろくなります。目を描く時にも少し集中力を。



◀岸和田市のPN某のうと君の、男爵受賞作です㊒



▶東大阪市のPN・夢幻の上輪君の佳作。大阪勢強し！　ですな㊒

業務連絡　つまり、言いたいことはいつもと同じ。具体的には書きません㊒



◆モホーク、ジョージ、レニー、ダフィ……。さて、何の名前でしょう?

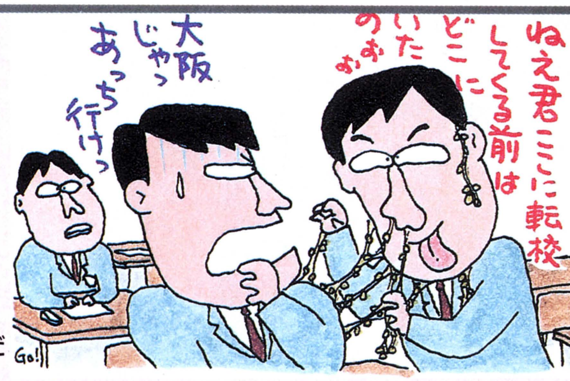


小田嶋隆の

新妖怪百物語

ヒト納豆の巻

**生物が腐りやすい今日この頃である。
傷んだ食べ物には、気をつけたいものだ。
しかし、本当に恐ろしいのは腐った人間なのだ**



納豆がもともと大豆から出来ている食品だということを知らない若い人々が増えている。

困ったことだと思う。こんなことでは日本の将来はお先真っ暗だと私は思う。

いいですか皆さん、納豆は、大豆です。

蒸した大豆を納豆菌という一種のカビによって発酵させたものがすなわち納豆なのです。発酵と言うと聞こえが良いが、納豆というのは言ってみれば腐った大豆なのであります。

ついでに言えば、こんにゃくは「こんにゃくいも」というイモを加工して作るもので、断じてあの状態で畑に生えているわけではありません。かまぼこだって板についたまま泳いでいるわけではないのです。あれは、魚のすり身を固めたものです。それから、念のために言っておきますが、タマネギを土に植えても長ネギは生えません。

かように、毎日のように食べている身近な食品のことさえキミたちはよく理解していない。こんなことでは妖怪のことなど、到底理解できるわけがないのである。

まあ、知識がないのは若年の者の常としてしかたがないこととしよう。しかし、大豆が発酵して納豆になるのなら、人間が発酵したら何になるのだろう………といった程度の想像力は働かせてほしい。でないと、この日本はじきに妖怪天国（ってことはつまり人間地獄）になってしまうだろう。

さて、人間が発酵したら何になるのか？

もちろん妖怪になるのである。当然の話だ。こんなことはいまさら私が言うまでもない。まわりを見回せば即座に理解できることだ。我々のまわりにはいくらでも発酵型妖怪がいるのである。

今回はその発酵型妖怪の王者「ヒト納豆」を紹介することにする。

有機物が発酵すると、その性質は根本的に変わってしまう。たとえば、大豆は、発酵によって、味噌にもなれば醤油にもなるし、納豆菌によって発酵すれば納豆になる。ということであれば、人間もまた有機物である以上、ある種の菌の作用によって、その性質を変える。これまた当然の話である。

問題は、その発酵の性質である。

まず大豆の場合について考えてみよう。

大豆は、納豆菌で発酵することによって、より柔らかく、臭くなる。また、糸を引くようになり、粘り気を持つようになる。

人間の場合も同じだ。納豆化した人間は、「ヒト納豆」となり、より柔らかく、より臭く、より粘り強くなり、かつニチャニチャと糸を引くようになるのである。

「あのさぁー、今度のニャチ曜日にねえぇー、ボクとさあぁぁぁー、印旛沼にさあぁぁぁ、ニャマズ釣りに行かないかい？？？」

といった具合にまとわりついてくる奴がいたとしたら、そいつはまず「ヒト納豆」と判断して差し支えない。さらにそこでキミが

「やだよ」

と断った時に、

「えぇぇぇぇ？？？、なぜさあぁぁぁ？なぜなぜなぜったらなぜなのさあぁぁぁ？？？」

としつこく粘るようなら、まず間違いない、そいつは、ヒト納豆だ。ヒト納豆はキミが

「お前が嫌いだからだよ」

と言おうが何を言おうが必らず、

「えぇぇぇぇ？？？、なぜさあぁぁぁ？なぜなぜなぜったらなぜなのさあぁぁぁ？？？」

と、粘る。その先を言っても、さらに粘る。ちなみにこれは「なぜ地獄」と呼ばれて大変に恐れられている技なのである。

さて、発酵の条件は高温多湿である。

ってことは六月末から七月にかけてやってくる梅雨は要注意である。

毎年一学期の期末テストが近づく頃になると、妙にしつこく粘っこく臭くなる奴が増えるが、連中は納豆だったのである。

ぜひ注意してほしい。

イラスト／中野豪

JOT 吊端撃彦のオナニー放談

全日本オナペットTOP40選考委員会

またもや１位！ 中坊キラー小沢奈美!!

フォーッフォッフォッ悪かった!! なんと先月までのTOP10チャートで、「木田彩水」を「木田彩美」と書いてしまっていたのである。本人、関係者、読者の諸君に非常に申し訳なかったと深く反省するという次第であることよ。名人も木からおちる……フォーッフォッフォッ、いやはやさて。

てなわけで今月もチャート解説に移ってみたいが、なんといっても小沢奈美のＶ３は立派!! 最近ではアダルトビデオを見たことのない中学生にまで、その人気は広がりつつあると言われている。プチッとつついたら指をはじき返しそうなピッチピチのほっぺた。小ぶりで形くずれのない初々しい乳房は、やはり中学生の未熟な下半身にもズキズキとくるのであろうか、うむ。

８位初登場の川村まいは、どことなく焦点の合わない瞳とどことなく締まりのない口元がオナ心をそそる新人である。明るくニコニコ笑いながら、どんなエゲツない体位も応じてくれそーな、そんな気配を感じて思わず汗ばむ初夏の夕暮れ……我ながら文学的表現がサエている。



▲川村まい「朝まで生スペルマ」（Aジャパン） ポチャッとした首筋に人の好さを感じる。幸せになってね



◀南ちひろ「処女喪失⑤」（ダイヤモンド）

10位初登場の南ちひろはスタイルは文句なしの100点満点。しかし顔の造りや表情がアングラ劇団員っぽく、好きと苦手が激しく分かれてしまいそうな娘だ。クセになりそうで吊端は好み♡

今月	先月	GAL
1	1	小沢奈美
2	2	樹まり子
3	5	田中露央沙
4	3	木田彩水
5	4	松坂季実子
6	8	庄司みゆき
7	6	鮎川真理
8	㊓	川村まい
9	7	高倉真理子
10	㊓	南ちひろ

テクノポリスソフト
新作ゲーム情報

mity ―ミウィ―

第3回

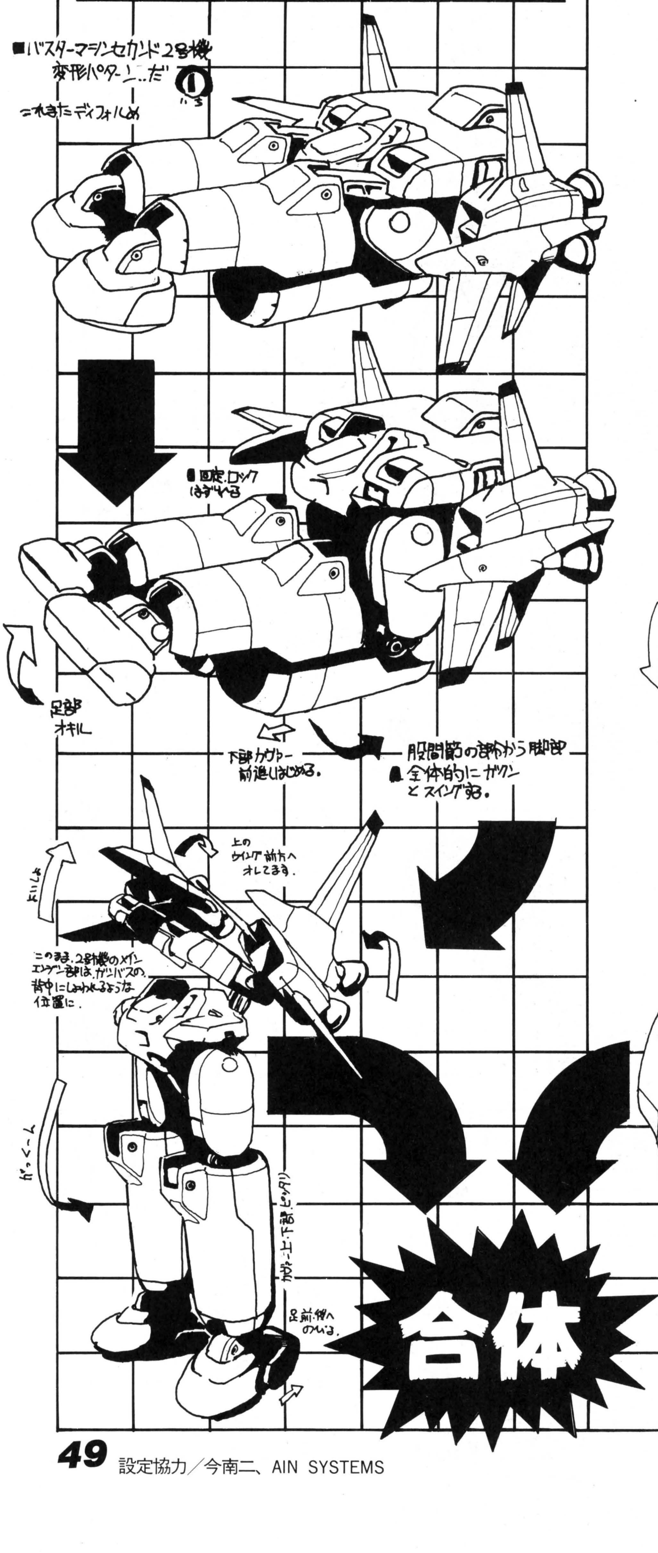
作画：富士参號



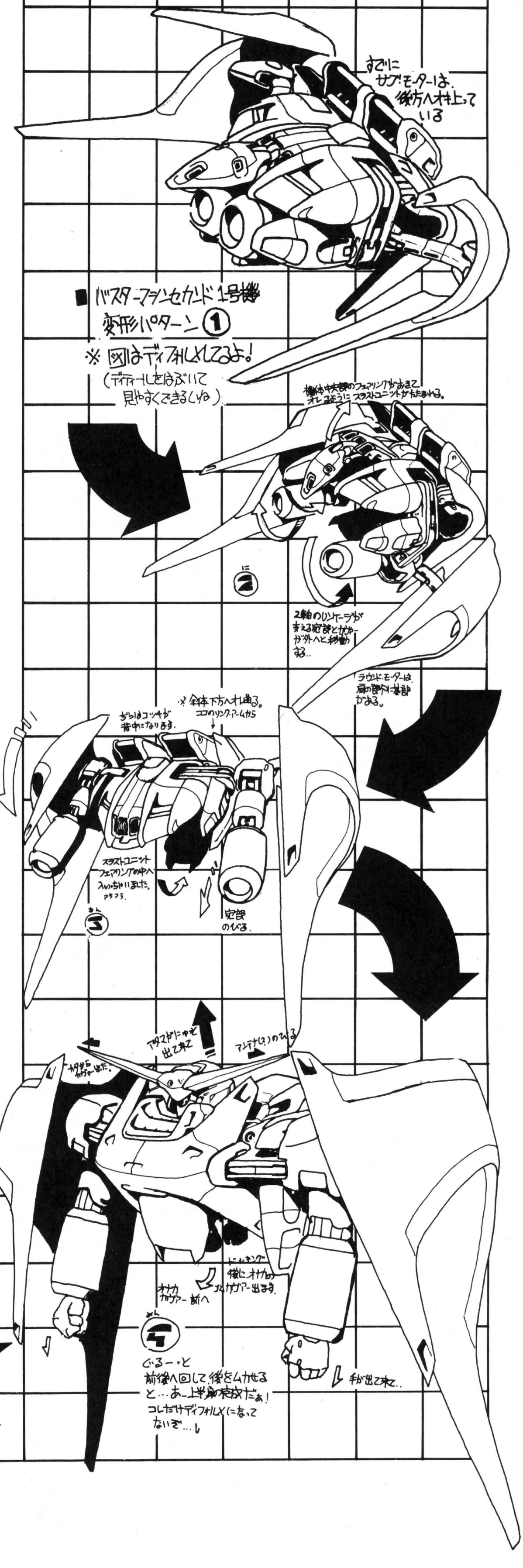
今秋発売のアドベンチャー・ゲーム「ミウイ」の広告まんがです。内容に関するお問い合わせは直接、テクノポリスソフトあてにお願いします。

ガンバスターⅡ プロトタイプ 変形パターン

2号機変形パターン



1号機変形パターン

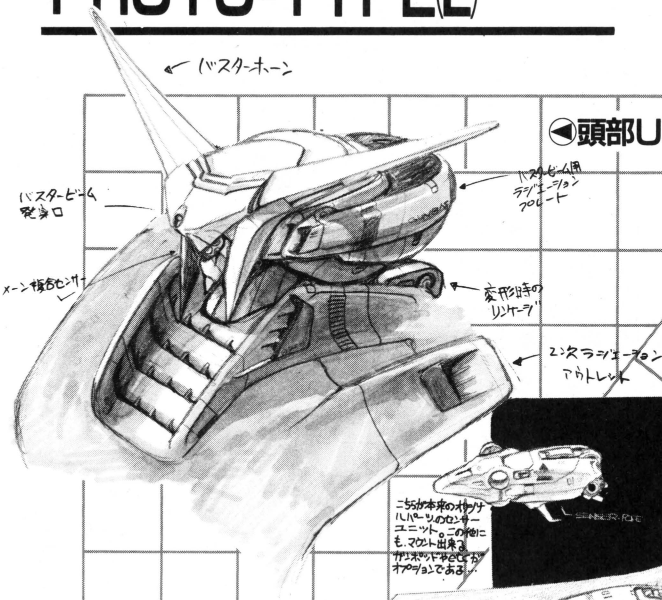


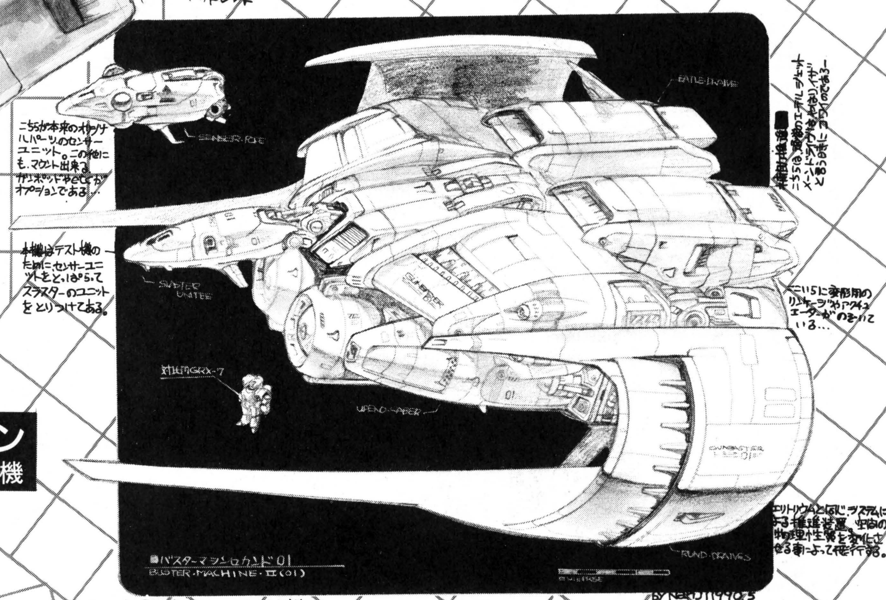
 設定協力／今南二、AIN SYSTEMS

GUNBUSTER II PROTO-TYPE(2)

NeXT-WORLD TECHNICAL-INDEX 08

◀頭部UP





バスターマシン セカンド01号機

■バスターマシンセカンド01号機
変形合体後に「ガンバスター・セカンド」の上半身となる機体ユニットである。

2号機の重心、コックピットの上には、コンフォーマルタンク他、オプションマウントあり。



バスターマシン セカンド02号機

■バスターマシンセカンド02号機
変形合体後に「ガンバスターセカンド」の下半身となる機体ユニットである。

ナンテコッタ電波

≶≶≶読者のコールをピピピとキャッチ！　アンテナ全開のナンテコッタ電波、めでたく３回目を迎えたのであった。前回「ハガキが少ない」とボヤいたら、怒濤(どとう)のごときハガキの嵐！　このリアクションの良さがたまりわせんわん。読者様えらい!! これからもヨロシクね♡「めざせコーナー増大２ページを!!」
※次回採用者には「トップ」のセル進呈！





▼兵庫県　高島　大くん
これは上手だぞ。これからもドシドシ送ってね。約束だよ



▼徳島県
HYATYくん
今回は登場しなかったけど、どこで何してるかな(笑)

▲鹿児島県　琴葉野亜矢くん
４月号のカラー扉は気に入ってもらえたかな？　切り取って大切に保管しとこうね♡



▲千葉県
けんじゃさん
のせたけどまたヘンなシャレ書いて送ってきてね



▲栃木県　とうきくん
こいつは色っぽい♡　ネクスト版電脳学園も出たりするかもね



▼東京都　拓弥　秋さん
おハズレなふたりをまとめてくれるスズリン。地味だけど重要なキャラだよね



▲京都府　MariNaくん
ナイショだよ。ヒントはＡ５、努力と根性で本屋で見つけよう！



▲神奈川県
福田　宗くん
めざせ常連！　来月も送ってちょ♡



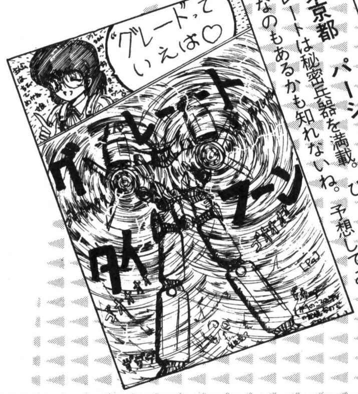
▼岩手県
ボビーでーすくん
３人の表情がとても上手に描き分けられてますね



▲埼玉県
山崎のりおくん
マリナファンの君は今月号を見て驚いただろう!?



▼群馬県
登坂右幸くん
ぶっ(笑)。いかにトップでもそこまではしませんぜ



▼東京都　パーシュナックくん
グレートは秘密兵器を満載。ひょっとするとこんなのもあるかも知れないね。予想してみよう



▲奈良県
琴辺紀音さん
最近のマリナはシャレ好きというよりは単なるバカみたい…

お便り発信待ってるゾ！
あて先は　〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷ＫＴビル　コンプティーク編集部「ナンテコッタ電波」まで

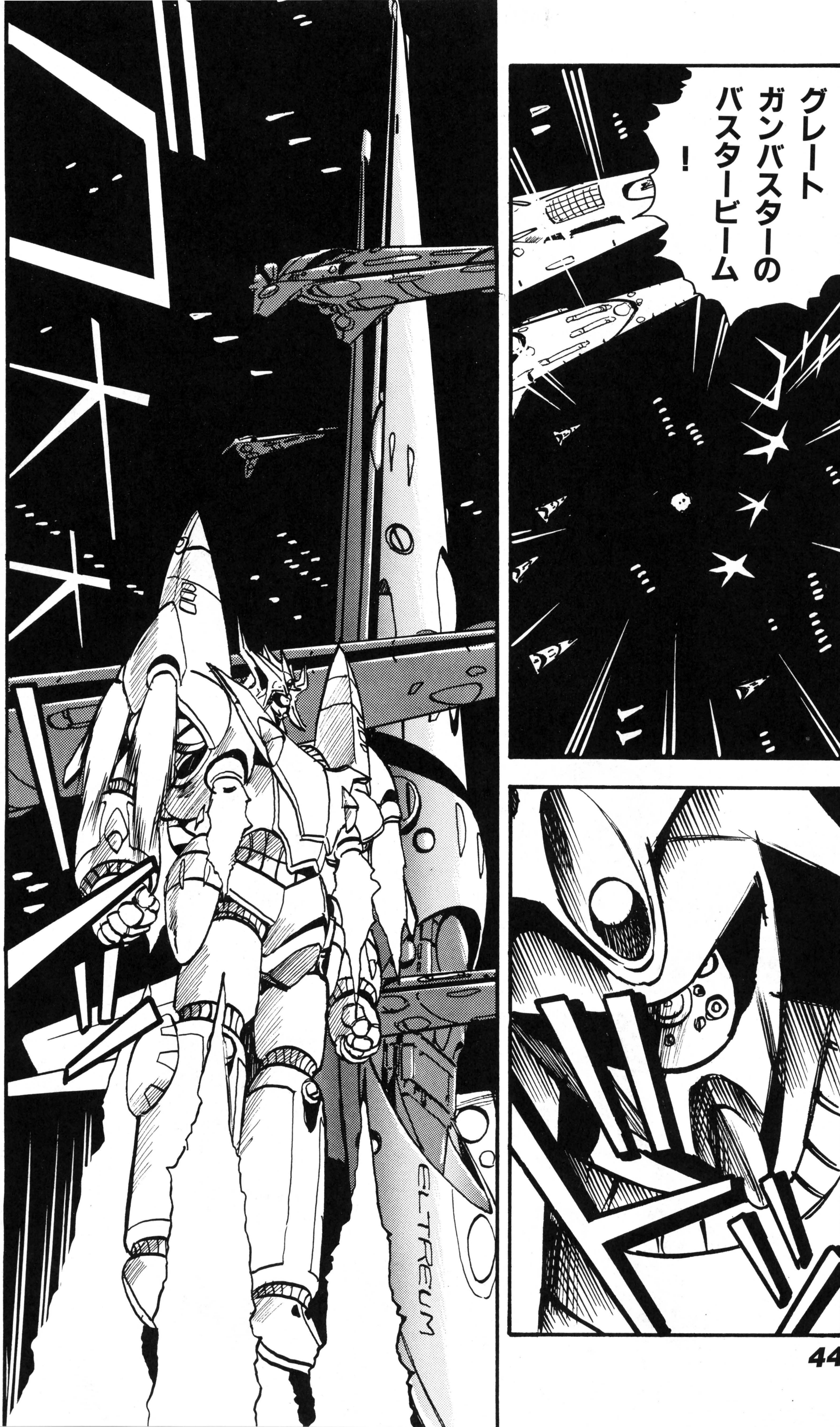


オオッーやっと主人公らしくなったぞ、マリナ!!

次回8月号の第9話 素敵よマリナ! あなたがヒロイン に大ボケキーーック!!



残りの宇宙超獣は？
必殺わざで決めたらどお？
みんな見てるしいいかもねっ
ジャコビニ流星ウルトラ反転
イナズマキィ〜ック!!
すすごい……
強い……
二億の宇宙超獣が一瞬の内に…
むっちゃだああ
へんだあ


グレート
ガンバスターの
バスタービーム
！
ELTREUM


真下から高エネルギー源接近
なんだ!?
分かりません
宇宙超獣群の真下へ!
!
こ…これは
この輝きはっ!!
う…宇宙超獣の98・97%が消滅しました……


ゴゴゴゴ
おそらく宇宙超獣です！
そっその数は約二億！
ここまできてっ！
回頭しろ防戦準備だっ！
第一防衛ライン接触まであと二分！
グオオオ
オオオ
はっ


銀河系中心 タンホイザー1
やれやれ やっと準備も 終ったな
これであとは エルトリウムが 到着すれば 作戦開始だな
これなら うまくいきそう ですね
かんちょー
緊急連絡 ですっ！
後方より ワープアウト してくる物体 がっ！


じっ
?
まったくもお…
わかったわよ やるわよ
わたしのせいで人類が滅んだなんて言われた日にゃたまんないもんねー
なんだなんだ?
そーお別にむりにやらなくてもいーのよォ〜
はあ…
やるっつってんだろ
なんだ?
あらそお…
そして— またたく間に二年がすぎていった
通常時間で六カ月 スーパーワープの準備の間
いくたびか宇宙超獣の攻撃もあったがようやくその準備も終ろうとしていた


パーンッ
!
なにするのよっ!
私がパイロットになれるのなら最初からなってるわよっ
プシューーッ
な!?
わっわたしがんばったんだけど
みんな流されちゃったの……
しくしく
ちょっとは助けたけどォ…
マ マリナ…


ダッ
せんをしめてくるっ!!
たっぱん
あ〜いたそ〜
ゴボボボ
あーっ
すっぽーん
ゔびゃ〜
あーあ流されちゃったわーー
あらあなたもいっしょに手伝えばなんとかなったかもしれないのに
むりよいっしょに流されるわよっ
だから見殺し？
なによ そんなになんとかしたければあなたがマリナのサブパイロットになればいいじゃない！
むっ


まそれは
それとして
……
ハヤミさん
いらっしゃい
はい
はい
ててっ
あなたの
正義感は
なかなか
たいしたもの
だけど
今回の作戦を
よくわかってない
みたいだから
体でおしえて
あげるわ
このプールを
私達の住む
宇宙だと思って
ちょうだい
うん
その中にいる
魚達は
人類ね
うん
よーちえん
かっ
つーの
そして
グレートアトラクターは
その中心にいて…
宇宙に大きな
穴をあけようと
してるのよ——
そうすると
見ての通り
宇宙は
めちゃめちゃに
なってしまうわ
あーっ
お魚が吸い
込まれていくっ
そう そこで
あなたは
なにを
すべき?


実際おどろいたよ ブリッジに シリウスの人間を 入れてみたのだが
とても つい この間まで 敵同士だった とは思えない 安定した 状況なのだ
そうです ねー
ウゲー
ブリッジに 居ながらにして 全宇宙を はあく すんです か～
もともと 我々シリウスの 人間は 戦いを きらいますし にらみあって いるのは 上層の人間だけ ですから
あっなんだ こりゃ情報 が流れ込ん でくるぞっ
とまあブリッジは なかなかいい 雰囲気だったわ
エルトリウム内 大プール
やっぱり 人類同志が 手を取り合い 協力し合うのは とても いいことね
ねえ アラシさん？
はあ そうですね 〜〜



そーゆうわけで あなたはブリッジで グレートガンバスター を指揮してもらう ことになるわ
ヒィヨヨ
でもおれなんかで いいんですか 指揮なら 他の人間でも できるんじゃ…？
そおかしら あなた以外に あの二人を あつかえる人間が いると思う？
そりゃあ まあね…
エルトリウム　ブリッジ
タシロ 軍神 ムラマサ スズコを つれてきました
おお コーチか
いやはや
こうやって 若い子をまわりに はべらすのも 気持ちのいい もんだのォ
なんなの きんぱくかんが うすれる……

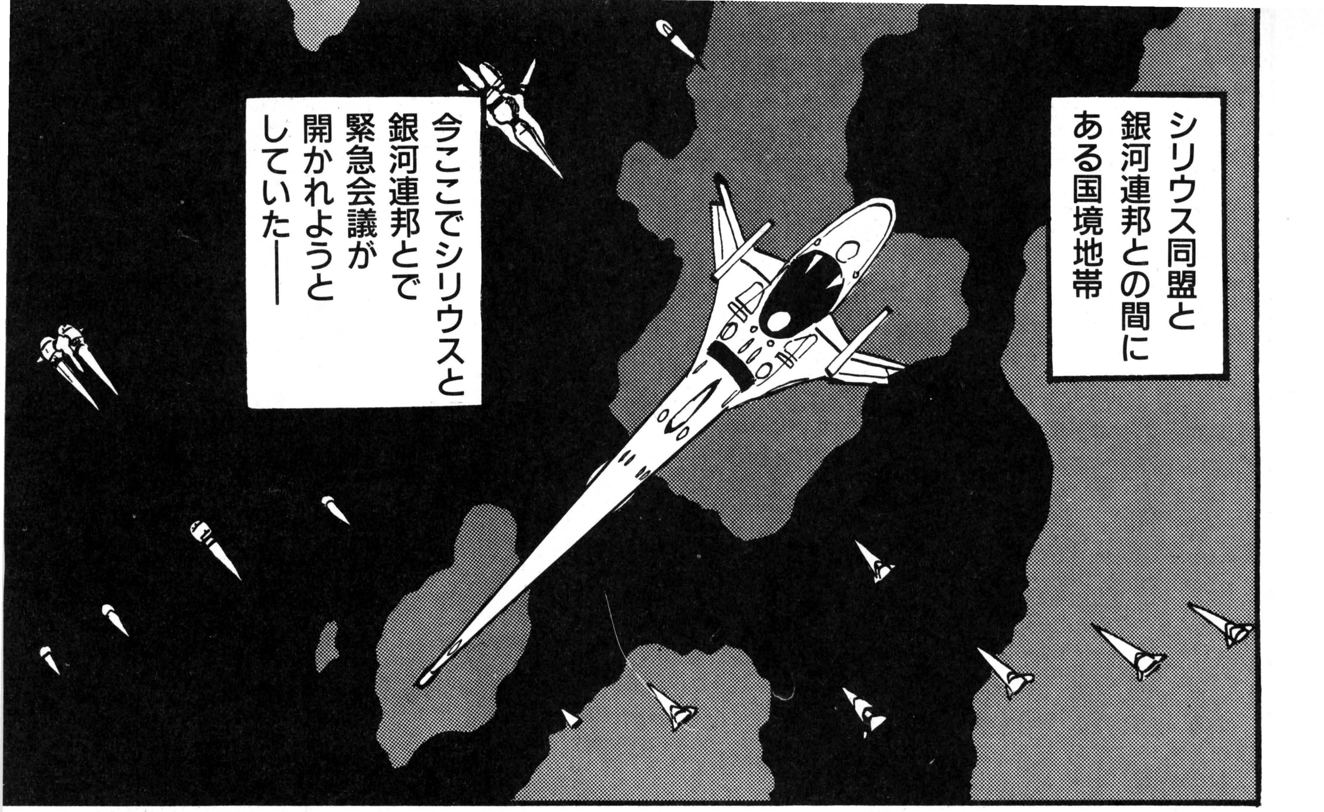

ひょっとして二年間ずーっとあなたのもとで特訓しなきゃいけないの!?
そうよ
! もしかしてっ
これは夢ねっ そうよ わたしみたいな落第生がこんな大変なことにえらばれるわけないわっ
やーねー
マリナみたいなこと言ってんなよ
ほらほら自己陶酔してないで二年間がんばりましょーねー
じょーだんじゃないわよ
はなせこらっ
マリナ お前さァ主人公の座取られるんじゃねーか?
わたしの高校生活をかえせ~~
へ?
ほっほっほ
でも二年かあ…… 今回の合同作戦でまた会えると思ってたのになあ……
ざんねん
しかしこいつら二年たったら戦わなきゃいけないってわかってんのか…
ほら行くぞ
わかはげさまー


いいこと
三人とも よく 聞いてて
今 私達は 銀河系 中心に向って 進んでいるわ ちなみに ブラックホールに 着くまでに 半年かかると 計算されている
でも！
たったの半年では あなた達を立派な パイロットに 育てるには むりがあるの
そこでっ
このエルトリウムは 艦隊と別行動を取り ウラシマ効果に より
通常時間より 早く進むことによって 二年の時を かせぐことに したわっ！
二年 ねェ…
はっ
にっ二年！ ちょ ちょっと まってよっ


そして会議の結果
銀河連邦軍 シリウス同盟軍
旧地球帝国軍
この三軍による
連合艦隊が組織され
銀河系中心
タンホイザー1へと発進した
宇宙中心核への
スーパーワープを行うために
ブラックホールを使用する
ためである
主力となる
凍結艦隊 そして
旗艦エルトリウム
そのエリトリウムを
守るグレート
ガンバスター!
しかし
そのパイロットは
この二人
わがまま過激娘
アラシ ジュンと
じょーだんじゃないわよ まったく
お気楽
アンポンタン娘
ハヤミ マリナ……
あーやっと499周だー
さああと501周よっ
ほっほっほっほっほ
本当に
いいのか
こんなんで……
いいのだっ!


こうして始まった会議は延々8時間にわたり続けられた――
さて互いの意見も出つくしたようなので
ここでそろそろ結論を出したいと思う
グレートアトラクターそれは宇宙の意思と呼ばれてはいるがその正体を知っているものはいない
実体があるのか精神体なのか我々になにをもとめているのかまた　させようとしているのか
もしグレートアトラクターが我々に死をもとめているのであれば――
しかも真の神であるのならば我々はグレートアトラクターに勝つことは出来ないであろう
しかし同じ死ならなにもせず滅びるより神の真意を知って滅びるのもまた人の道ではないのか


当初銀河連邦はこの星系崩壊をシリウス同盟の起こしたことと見ていたが両国の調査の結果 原因は宇宙の中心核に存在するグレートアトラクターによるものと判明した
そんなことは当然である我々シリウスがそのような愚かなことをするわけがないではないか
ふんっ きさまらがグレートアトラクターの存在に気付いていながらそれをかくしているからうたがわれるのだ!
お前達のような軍国主義の連中にグレートアトラクターの宇宙の意思を問うてもわかるわけがないと思ったからだ
しかしっ
その意思が宇宙の危機であることも事実
だが宇宙の意思であるのならそれにさからうことはできん
いや弱肉強食もまた自然の摂理 グレートアトラクターと戦うのが生物として生まれた我々の使命!
お前達は神の領域にふみ込むのを弱肉強食と言うのか!
まともな話合いが出来るとは思ってはいなかったがいきなりこれか……



緊急合同会議

宇宙の意思の謎を解け！






はっ!
ガバッ
あーなんだ夢かあ〜そうよねーーんなことあるわけないわよね……
こいつやっと起きたな
なんだ?悪い夢でも見たのか?
あーおはよお
こらっはやく着がえんか!
あっねえねえふたりとも聞いてわたしねガンバスターのパイロットにえらばれた夢見ちゃったそれも全人類の運命がかかってんの
夢だとどんなにいいか……
へ?
やれやれ
すっげーへん!
マリナってへん……
てことはまったまた今日もXコーチの特訓が…
そーゆうこったからさっさと行くぞ
あの女うるせーからな


トップをねらえ！
NeXT GENERATION
©GAINAX（協力㈱バンダイ、ビクター音産㈱）
STAGE・8
地獄の特訓！はばたけ
マリナ白鳥のごとく!!
さあ とっくんよ
わあ〜
ビッビッ！
ゴッ、ゴッ！
はっはっはっ うなされてらぁ
よし なって……
う〜ん う〜ん しどいよォ
眠っててもイジメられる
マリナちゃん…
原作
GAINAX・渡辺満里夫兄弟
作画
そうま竜也



パンゲアでおなじみの…
吉富昭仁登場!
入魂の本格ファンタジー読切!!
ルディ城戦記
ローンナイト
沢田翔
魔狼王風雲伝
伊東岳彦
宇宙英雄物語
麻宮騎亜
サイレントメビウス
羽衣イース絶好調!!
羽衣翔
イース
ソード・マスター
毎月26日発売
月刊コミックコンプ
7月号
好評発売中!!
定価
390円(税込)
角川書店

今月の迷キャッチ!!

「南海の食欲原人」(チャバル)　〈東京都足立区・リーンファ〉

◎あのー、みなさま、お忘れかもしれませんが、チャバルってあれでも王子なのよー！ 似合いすぎるキャッチだわーん。



迎先生に 直撃インタビュー



Q 質問です。ラカは小さいころはロングヘアでしたよね？ どうしてショートにしたんですか？

〈神奈川県鎌倉市・小山ちさと〉

◎さすが女の子、目のつけどころがちがうわね。ラカのヘアスタイルの変化って、彼女の性格の変化を感じさせる気がするけど……どうやら放浪時代のつらい生活と関係ありそうよ。



おたよりちょーだい!!

おーい、読者のみなさーん、迷キャッチや直撃インタビューコーナーへのおたよりがまだまだ少ないぞ。せーっかく迎先生が腕をふるってイラストで応えてくれるんだから、もっともっと鋭い質問や楽しいキャッチを送ってちょうだいな。

来月からはいよいよ２年めに入る連載への応援へのおたよりも期待してるよー。新しいテレカも制作中、現品は残部僅少っ！

〈あて先〉
〒102 東京都千代田区九段南
4-7-16市ヶ谷ＫＴビル
月刊コンプティーク編集部
「ルーンワース倶楽部」係まで

♥RW人気投票♥

あいかわらずウィル・ポー人気は強し！ 今月のポイントはカルシュ、フェムリューを抜いて一気に４位に浮上。それからおもわず笑えるのが極道クンの９位。コミックのキャラじゃないのに、ここまで人気を取るとは！

BEST 10

1位	ウィル・ポー	86票
2位	ラカ	69票
3位	チャバル	32票
4位	カルシュ	9票
5位	フェムリュー	7票
6位	コロンコ／ウェイカ・バーン／リーンファ	各５票
9位	ガルラスーン／火神ジェイガム／地神ゲンパダル／イアティルス／極道クン	各４票

チャバル強化月間だ！



▲千葉県松戸市・アクツ俊
早くラカを救いにいけよな



▲宮城県多賀城市・桜島
この迫力で応援よろしく！

 イラスト／迎夏生

♥RUNE WORTH CLUB♥

ルーンワース倶楽部

コミック『ルーンワース』の連載が始まってまる1年、ただいま人気街道まっしぐら！これもひとえに、読者のみなさまの応援のおかげです。これからも、どうぞよろしく！



▲千葉県船橋市・99番の男　短パン・ランニング姿の男に誘われたくなんかないわ……と秘かに思うラカであった



▲神奈川県横須賀市・永田来夢　そのうち誰かがやるだろうとは思っていたけど、やっぱ似合うわ。困ったもんだ



◀大阪府枚方市・岩崎翔　さっすが投稿慣れしてると、タイミングばっちり。照れてるラカがかわいいな～♡



▲香川県香川郡・小西高弘　じつは隠れファンが多いライヴくん。ドミンゴも連れて、元気に海賊してたりして!?



▲長崎県佐世保市・花枕桃子　これはそのまんまキャッチフレーズのコーナーで使っちゃおうかと思いましたぜ



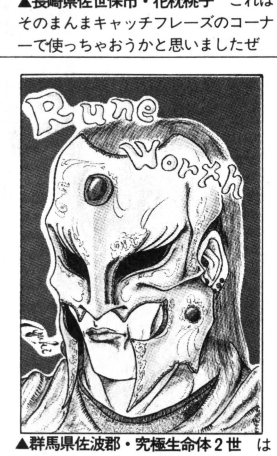
▲茨城県鹿島郡・ししょう　きゃー、フェムリューったらそんなことしてるから人気投票落ちちゃうのよ！



▲愛知県海部郡・麻騎介　つぶらな瞳が愛らしいね。そうそう、5月号の人気投票は4位が正解だよ。ごめんね！



▲熊本県熊本市・池永春生　いかーん、おもわず載せてしまったではないか！ほら、みんなもアイデアで勝負だっ!!



▲群馬県佐波郡・究極生命体2世　はい、同じく仮面の男レシェル＝カロスです。こちらは(仮面も？)ぐっと渋いね



▲兵庫県神戸市・MAKOTO★　そうだよ、おとうさんが忍者嵐（知ってる？）だなんて友だちにもいえないよ！



▲島根県安来市・鬼舞羅　とても827歳には見えないなあ。しかし、仮面の下にはハンサムが隠れているもんですね



あんなに悩んだのにィ…なんて考えもしないチャバルであった

8月号につづく！


いったい…どういうことなんだ?
ニムラ!ホンバ!
今の話本当か?
五の島がライワットにあるって…?
ああ…
どーしたの?それ似合うじゃん!
村の人達がセンベツだって
このままではわしらはこの土地を離れるしか…
お使いさまお願いですお力でなんとかしてくださいまし



なんだって!?
ライワットにヘールトールが?
五の島があるって?
ホントなのか!?
ああ!
ライワットを通った時かすかに声が聞こえた…
王子!
あれは確かに俺達の兄弟だ!
じゃあなんでヘールトールを助けにいかなかったんだ!
ニムラは攻撃魔術が使えるじゃないか! 三の島の魔物だって王子が来る前にやっつけたんだろ!?
あの時声のしたのと全く同じところから禍禍しい光が発したんだ
三の島は本能的に王子の意志に逆らってそれを避けた!


いやあ…
こんなによくお供えを食べてくれるお使いさまは初めてじゃ
まあまあ魔物を退治してくださったお礼だからの
みんなは食べないのか?
はあ…それが…
ここ数年というものリーンファどもが畑を荒しに来るようになりましてなぁ…
そこの山脈を越えたライワット渓谷から来るのですが…
食料は常に不足気味なんですわ
リーンファが…!


オオーーッ
大岩さまじゃ！大岩さま！
天からのお使いじゃ神さまのお使いじゃぞ——!!
えっ
えっ？
すっかりその気
じゅうじゅうじゅう
じゅう
ガッガッ
はぐはぐごっくん



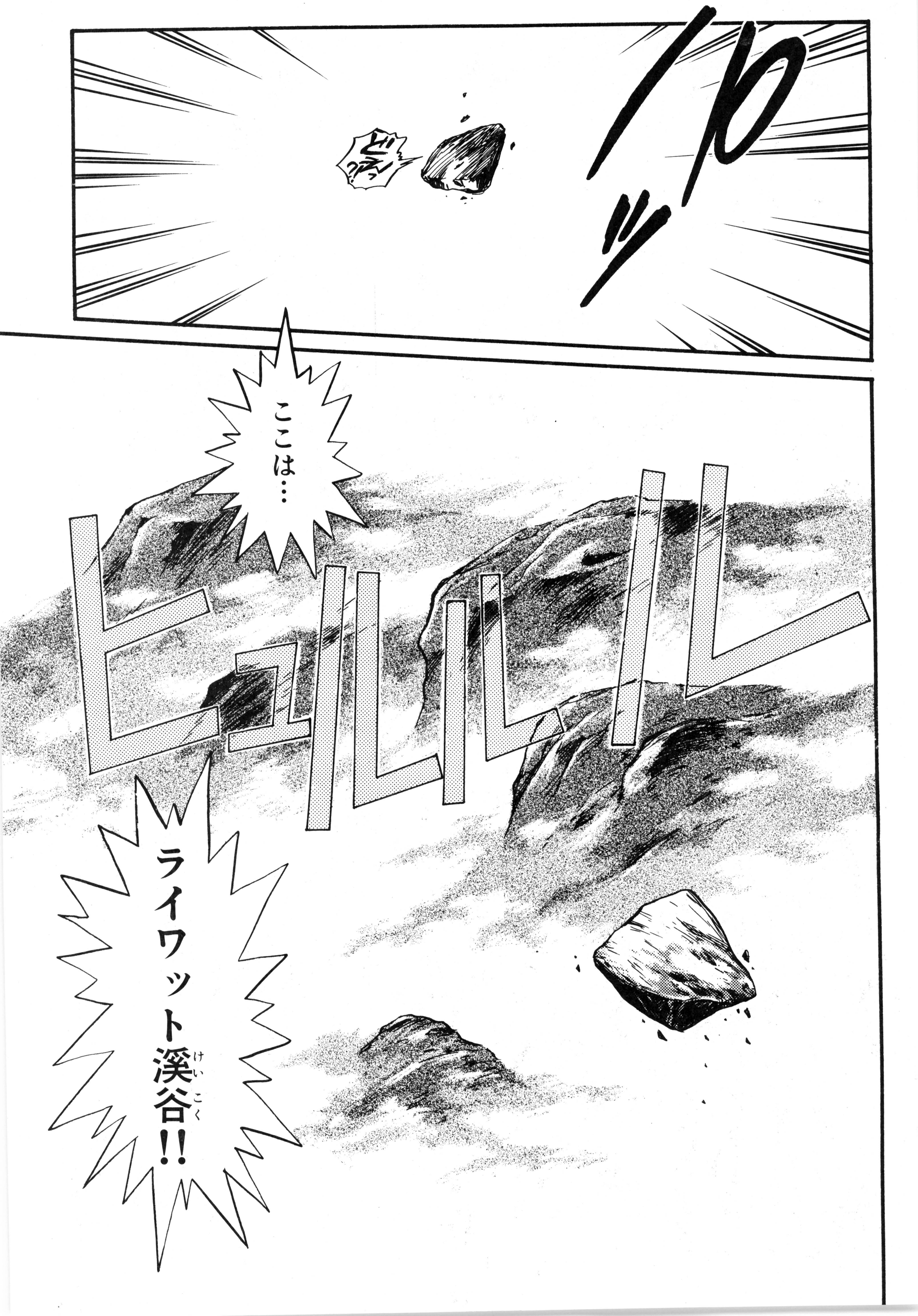
う〜〜〜
きもっ
気持ちわる〜〜〜
どこだよ
ここは…
見ろ!
え?
ギイイイ…
あっ
ホンバ!!
ニムラ!
おまえが
来てくれるとは
思わなかったぜ!
わあ!
これが王子?
これが王子?
ぴょん
魔物やっつけて
くれて
ありがとーーっ!!
やっつけた
って…?
俺…
なんにも…


ああっ
ジュウウウウ
大岩さまがふたつに増えた…！
あれは！
おおっ!!


ピカ
ドッカーン
グラ
グラ
グラッ
大岩さまのほうへ落ちたぞ！
家のもんも呼んでこい！
いってみよう！


バビューッ!
ズザザ
また――っ!!
フウ…
西の畑はダメよ これしか残ってない
リーンファのやつめ!
くっそーっ
ん?
ずももも…

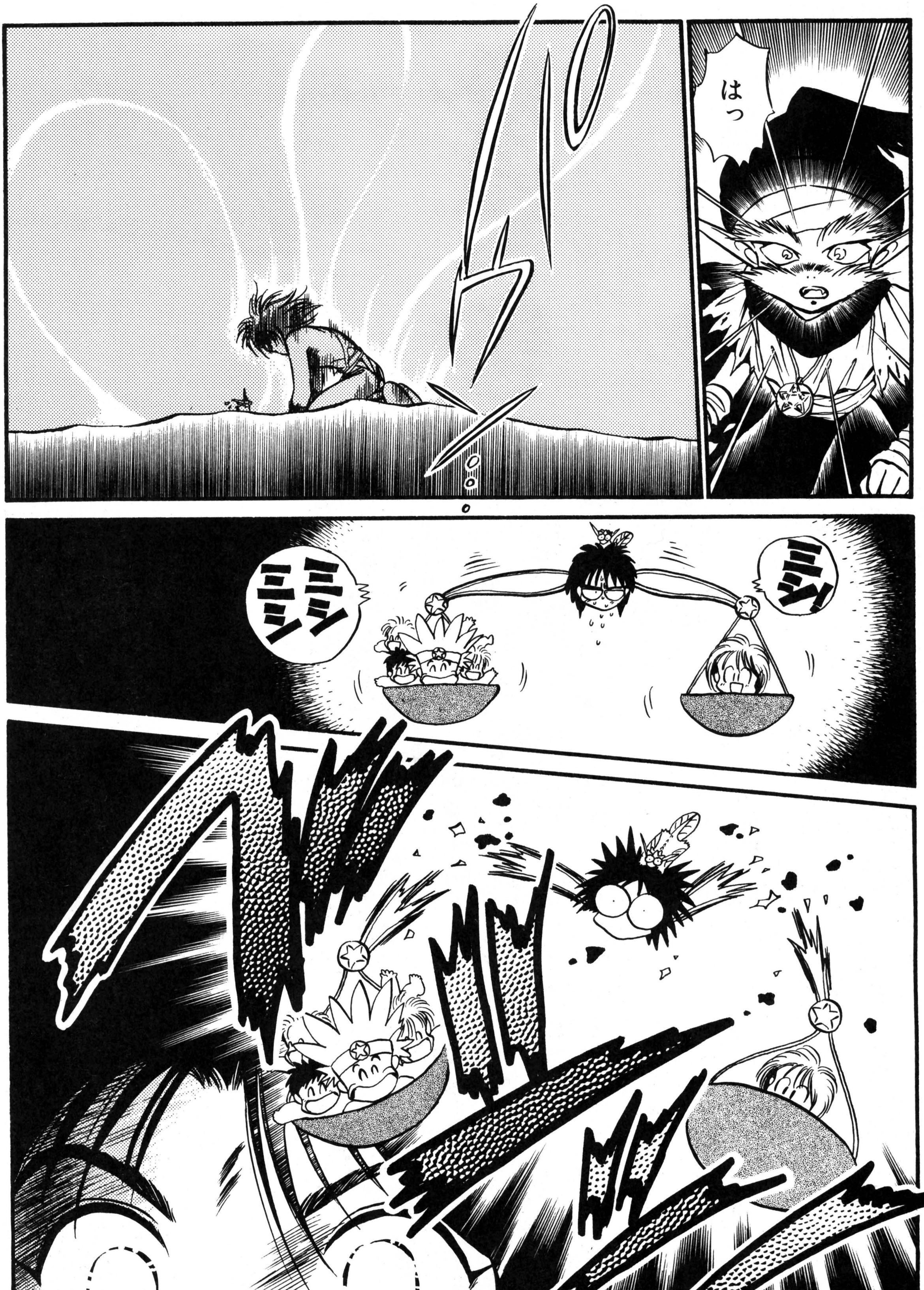

ここが…
…王子！
えっ
どうしたんだ三の島！
どうして逆戻りするんだ！
おいったら！


パッ
ヒュルルル
ここは…
ライワット渓谷!!


ゲッ!!
こっここは…
ひゅるる～～
ワープゾーンにはまってしまったぞおっ!!
ズオオォオ…ん
こらあっ王子!!
王子に迷いがあるからだっ!
どっちかに決めろっ!!
うう…
ライワットか四の島か!!!
ライワット
四の島
ライワッ…
チャバルうう!!


選ぶなんて…!!


まさか…
俺はまだ同調していない！
ゴゴゴ
このままライワットへ飛ぶ気じゃ…
パキッ


はっ
ミシ
ミシミシ


その時
いつまた自分を
封じ込めるか
わからない
アルカバイ島を
オスト・ラコンが
黙って見過ごすと
思うのか!?
王子は
アルカバイの民
全員と
その娘ひとりと
天秤にかける
つもりか!?
800年たった今
いつオスト・ラコンが
目覚めても
不思議じゃないんだ!!
ユラ
ユラ


だが ここ数年で ライワット渓谷に ルーンワース中から リーンファが 集まってきている!
すでに2万は 越えただろう
オスト・ラコンは 翼をもつ魔物…
奴はリーンファを 信者にしたてて
神になる つもりなんだ!!


アルカバイ島を!?
その昔 イアティルス神は イア・ルーンワースを 汚す魔物達を 燈台に封じ込めていった
あの砂漠の 赤砂蟲の王を 封じた燈台も そのひとつだ
燈台は 魔物の力を 吸い出し炎にして 燃やし尽くす!
炎が消えた時 魔物は イア・ルーンワースから 消滅するのだ
800年前 ウェイカ・バーンが アルカバイ島を裂き 燈台から逃れた オスト・ラコンは
400年の間に 失った力を 取り戻す眠りに つくため姿を消した
今までどこに 身を潜めているのか わからなかった… それほど奴は慎重に この時を待っていたのだ

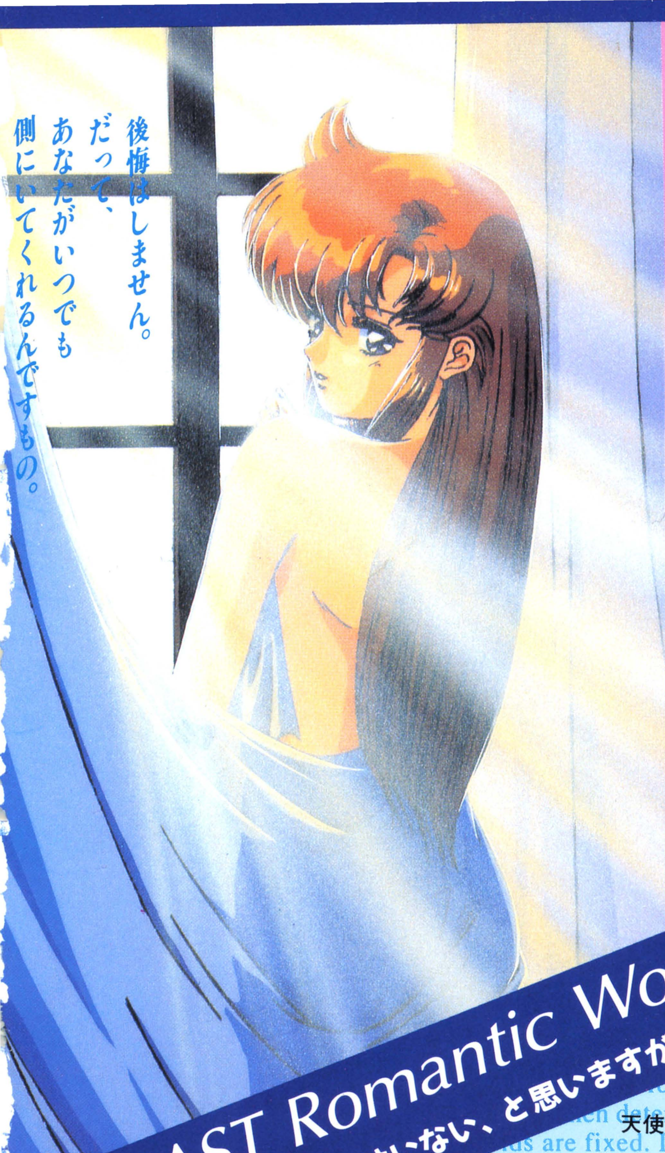

ピーッ
ゲホッ
ゴホッ
ならなぜ飛べない!?
飛べないだけじゃない!
今の王子にはこの島どころか小石ひとつ動かせないぜ!!
万が一その娘を助けることができても
アルカバイの民はどうなる!?
復活した時オスト・ラコンはまっさきに…そして確実に
アルカバイ島を破壊するぞ!!


ラカを俺が
どんなに大切に
思ってるか…
ラカはなあ！
俺に串焼きを
買ってくれた！
甘ウリや
焼きパンも！
ヨピカパの蜜に
そっくりなもんも
わざわざ見つけて
買ってくれたんだぞ!!
ニッ


飛べてたら
ラカだってすぐに
追えたんだ…
アルカバイの星は…
王子と
アルカバイの大地を
結びつけ
王子の中の力を
引き出し増幅する
助けをしていた
だが！
それだけの
存在だ！
ガッ
でも！
現に
飛べないんだ!!
それは
その娘に
本気に
なっていない
からだ


…王子？
アルカバイの星は…どうした？
ああ あれ…
ちょっと…捨てちゃってさ
飛べなくなっちゃったんだ…


ルーンワース
星の勇者
ラカを救いにいくか…
四の島へ向かうか…
どうするチャバルっ!!
迎 夏生
世界設定／T&E SOFT
第12話 チャバルの選択
Rune Worth
1989 © T&E SOFT

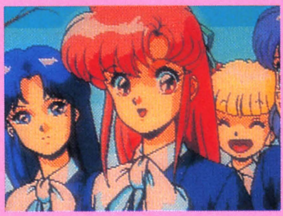


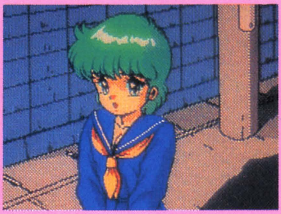
後悔はしません。
だって、
あなたがいつでも
側にいてくれるんですもの。

天使たちの午後

番外・III

ヒロイン・高円寺瑠璃を中心に繰り広げられるセクシー・アドヴェンチャー・ゲーム。
ジャストがお贈りする美少女ソフトの決定版。





■対応機種
X68000(5″2HD)
PC9801VM以降(5″2HD、3.5″2HD)
PC8801SR以降(5″2D)
MSX2(3.5″2DD)

定価8,800円

JAST Romantic World〈New Library〉

もやジャストを知らない人はいない、と思いますが、とりあえずいろんなエッチをおまかせ下さい。



コスモスクラブ



天使たちの午後II



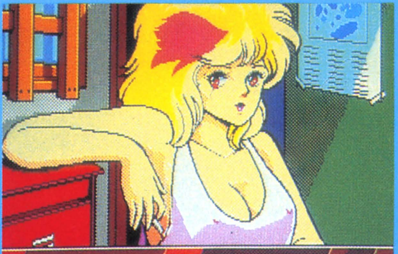
天使たちの午後 番外II



天使たちの午後III



デリンジャー



噂のサスペンスAVG。 絶賛好評発売中!!

私鉄沿線殺人事件 夜の天使たち

定価8,800円

■対応機種
X68000(5″2HD)
PC9801VM以降(5″2HD、3.5″2HD)
PC8801SR以降(5″2D)
MSX2(3.5″2DD)

全国各地へ通信販売

方法 品名、機種名明記の上、現金書留でご注文ください。
銀行振込口座 三井銀行経堂支店 普 5252817

ジャスト・ファンクラブ会員募集のお知らせ!
製品制作の裏話やゲームのヒント、新製品の最新情報などを満載した会報の発行やキャラクター商品の販売等もおこないます。くわしくは、180円分の切手を同封して、「ジャスト・ファンクラブの案内書希望」と明記の上、当社宛にお送り下さい。折り返し、案内書をご返送いたします。

株式会社 ジャスト JAST
ジャスト・ゲーム事業部
〒156 東京都世田谷区宮坂3-10-7 YMTビル3F
TEL 03(706)9766 FAX 03(706)9761

©Kadokawashoten 1990 凸版印刷株式会社 Printed in Japan T4911397707532 雑誌13977—7